International Game Magazine

LEVEL

Numărul 3
Noiembrie 1997

18000 LEI

Descrieri:

Warlords 3
7th Legion
Hexen II
Soultrap
Last Express
Time Commando
Air Warrior 2

Console:

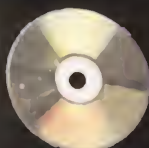
Mario Kart
Super Mario 64

Quick Test

Flystick 2000-F21
Power Station
Microsoft Pro Joystick

Tips

Mario meets Lara Croft
Plăci grafice 3D



Age of the Empires•Broken Sword 2•Civil War General•Close Combat •Daytona USA•Dilbert's Desktop Games•Dreams•Excalibur 2555 AD •Golgotha•Grant Taft Auto•Hercules•Jedi Knight•Joint Strike Fighter •KKnD Extreme•Links LS 98•Man In Black•Mutarium•NHL 98•Overboard •Paximperia•Seven Kingdoms•TombRaider 2•Virtua Pool 2•Worms 2


International Game Magazine
LEVEL

Cum şi de ce se joacă lumea?

Dorinţa de a juca există încă din timpurile în care omul de abia începuse să aibă conştiinţă şi începuse să gândească unelte pentru a-şi uşura munca. Acum aproximativ 55 de ani noţiunea de inteligenţă artificială era considerată de domeniul viitorului. Lucrurile s-au schimbat de atunci enorm. În 50 de ani omenirea a reuşit să facă un pas imens. Un om nu mai este nevoit să facă calculele unor ecuaţii, să facă graficele acestora sau să realizeze o schemă a unui bloc. Totul s-a simplificat acum. Nişte butoane apăsate pe tastatură îţi pot da rezultatul ecuaţiei dorite în câteva secunde. Mai mult, cu ajutorul acestor aparate minunate se pot proiecta blocuri de 100 de etaje doar în câteva zile. Aşadar munca omului s-a uşurat. S-a schimbat toată lumea. Doar câteva lucruri au rămas aceleaşi: oamenii, jocurile şi credinţa. Iată că am ajuns acolo unde ne doare pe noi mai tare. Sunt oameni şi oameni. Fiecare s-a jucat în copilărie. Copii de astăzi se joacă însă din ce în ce mai mult cu calculatoarele sau cu consolele. Întrebarea care se pune este dacă acest lucru este bun sau rău. Un studiu efectuat în Germania a demonstrat că fiecare al optulea copil suferă de obezie şi de dereglări ale sistemului nervos ca urmare a scăderii interesului pentru activităţile sportive şi de divertisment. Totuşi, la acest sfârşit de mileniu nu se poate concepe o activitate fără ca ea să fie însoţită de calculator. Jocurile fac parte din viaţa noatră de zi cu zi. Unii joacă pentru a câştiga bani, alţi o fac din plăcere sau pentru a se relaxa. Există însă şi oameni care sunt înnebuniţi după orice fel de joc. Şi jocurile sunt frumoase, educative şi interesante. Dacă vreţi am putea numi această lume a jocurilor „Noua dimensiune”. Aici se petrec cele mai incredibile lucruri, aici poţi să mori de zeci de ori sau poţi relua de un infinit de ori jocul din locul de unde l-ai lăsat. Ce bine ar fi să putem face acest lucru şi în viaţa de zi cu zi. Să salvăm într-un anume loc pentru ca mai târziu să putem relua activitatea nostră de acolo de unde am lăsat-o. Poate că lumea ar fi arătat altfel. Trist este însă că tot mai mulţi uită după vârsta adolescenţei să se mai joace ca nişte copii. Începând de la o anumită vârstă lumea îşi caută un refugiu în jocuri „inteligente”. Dacă mă întrebaţi pe mine aceştia sunt oarecum deplasaţi faţă de realitate. Eu întotdeauna îmi pun întrebarea cum ar privi un copil un anume lucru. Poate că niciodată nu o să reuşesc să gândesc ca un copil. Şi totuşi e ciudat! Noi credem că vedem lucrurile la adevărata lor valoare. Oare chiar o facem? Oare nu văd copii lucrurile mai bine decât noi? Oare ar mai exista războaie dacă toţi s-ar gândi la copiii de mâine şi nu la propriile interese? Când se va face această lume mai bună? Când vor fi adulţii copii, măcar pentru câteva clipe în fiecare zi? Să înţeleagă şi să vadă greutăţile lor şi problemele cu care aceştia se confruntă. Credeţi că e uşor să fi copil şi să încerci să joci un joc care să fie pe placul tuturor?



Florian Răileanu

acum câțiva ani.

35 LHX

Unul din cele mai bestiale simulatoare de acum câțiva ani își face iarăși apariția. Să recapitulăm un pic ce se întâmpla în jocurile de altădată.

Console

36 Nintendo 64

Ce aduc nou consolele și ce avantaje au acestea față de PC-uri.



37 Mario Kart

O cursă de carturi cu tot felul de minunății. 1-2-3 și... am plecat cu viteza melcului turbat.

38 Super Mario 64

O întâmplare nefericită petrecută la un castel îl determină pe micuțul Mario să ia atitudine față de tiranul Bowser. În final nu poate rămâne decât unul singur.

Quick

40 Flystick2000-F21





Un scurt test efectuat dezvăluie performanețele mașinăriei de jucat.

41 Power Station

Mortal Kombat, Virtua Fighter 2 etc. Toate au ceva în comun: prea multe taste. Ne poate face acest produs de la Genius viața mai simplă?

42 Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro Joystick



Iată că începe să se între-vadă o nouă generație de joystick-uri și de simulatoare. Un test scurt ne demonstrează ce aduce nou acest produs de la Microsoft.

Tips

44 Mario meets Lara Croft

Cum vor schimba consolele lumea și cât de rentabile pot fi acestea.

46 Plăci grafice 3D - Ce și cum să alegem



Un test de 14 plăci grafice 3D a dezvăluit cum să vă alegeți perifericul potrivit rulării jocurilor.

Răspunsuri

50 Răspunsuri, răspunsuri, răspunsuri - voi întrebați și noi răspundem. E clar, nu?



LEVEL CD: Jocuri pentru fiecare

Age of Empires
Esemble Studios/Microsoft
Strategie real-time cu o grafică foarte bine relizată. O amestecătură între Warcraft şi Civilization! Bombastic!



Win95, Pentium, 16 MB RAM, 50 MB HDD

Broken Sword 2
Revolution/Virgin
Sunteţi fani ai jocurilor de aventuri clasice? Atunci nu pierdeţi ocazia.
Win95, 486, 16 MB RAM, 15 MB HDD

Civil War Generals 2
Sierra
Acest joc de strategie turn-based vă oferă şansa de a juca numai ca Robert E. Lee, Grant şi Sherman...
Win 3.x & Win95, 486, 8 MB RAM, 15 MB HDD

Close Combat 2
Microsoft
Joc strategic real-time din al doilea răboi mondial, bazat pe faimoasa operaţiune Market Garden.



Win95, Pentium, 16 MB RAM, 45 MB HDD

Daytona USA Deluxe
Sega PC
O nouă versiune a jocului Daytona.
Win95, Pentium, 16 MB RAM, 15 MB HDD

Dilbert's Desktop Games
Cyclops Software/DreamWorks
Sunteţi stresaţi de atâta muncă? Atunci acesta este un joc pentru dumneavoastră!
Win 3.x & Win95, 486, 16 MB RAM, 15 MB HDD

Dreams
Cryo
Demo care nu se poate juca de la cei care au realizat Atlantis. Vă va place în special muzica...
Win95, Pentium, 16 MB RAM

Excalibur 2555 AD
Telstar
Verişoara Larei Croft trece şi ea la treabă - salvaţi spada legendară Excalibur.



Win95, Pentium, 16 MB RAM, 10 MB HDD

Golgotha
Crack Dot Com
Strategie real-time amestecată cu Doom de la realizatorii lui Abuse...
Win95, Pentium, 16 MB RAM, 40 MB HDD

Grand Theft Auto
DMA Design/BMG
Un joc în care trebuie să fi împotriva legii. Furi maşini, fugi de poliţie, jefuieşti cetăţenii...



DOS, Pentium, 16 MB RAM, 25 MB HDD

Hercules
Disney
Platform game, în care tu eşti Hercules şi trebuie să salvezi Olimpul...



Win95, Pentium, 8 MB RAM, 10 MB HDD

Jedi Knight
LucasArts
Acum aveţi ocazia de a folosi săbii laser împotriva Forţelor Întunericului. Aici puteţi juca o misiune multiplayer sau single.
Win95, Pentium, 16 MB RAM, 40 MB HDD

Joint Strike Fighter
Innerloop/Eidos
În acest demo vi se oferă posibilitatea de a pilota unul din cele mai renumite avioane de vânătoare. Nu dispuneţi însă decât de patru minute pentru a admira grafica...



Win95, Pentium, 16 MB RAM, 50 MB HDD

KKnD Extreme
Melbourne/EA
KKND rescris pentru Windows 95 cu 20 de noi misiuni. În demo se pot juca patru dintre acestea.
Win95, 486, 8 MB RAM, 15 MB HDD

Links LS 98

Access/Eidos
Cel mai bun golf! E suficient, nu?



Win95, Pentium, 16 MB RAM, 40 MB HDD

Man In Black

Ați văzut filmul? Agentul J și agentul K protejează lumea împotriva ororilor venite din univers.
Win95, Pentium, 16 MB RAM, 40 MB HDD

Mutarium

Zima Soft
Strategie real-time cu o grafică slăbuță însă cu idei interesante.



DOS, 486, 8 MB RAM, 2 MB HDD

NHL Powerplay 98

Virgin
Ice Hockey! Come one and joyn it!
Win95, Pentium, 16 MB RAM, 60 MB HDD

Overboard!

Psygnosis
Pirați, distrugătoare - o acțiune interesantă de la Psygnosis.



Win95, Pentium, 16 MB RAM, placă 3D

Pax Imperia Eminent Domain

THQ
Strategie real-time sofisticată, asemănătoare cu Master of Orion2.
Win95, Pentium, 16 MB RAM, 70 MB HDD

Rayman Designer

UBI Soft
O nouă versiune a renumitului joc de platformă.



DOS, Pentium, 8 MB RAM, 10 MB HDD

Seven Kingdoms

Enlight Soft/I-Magic
Strategie real-time fantazistă cu economie, diplomație și lupte de la realizatorii jocului Capitalism.
Win95, Pentium, 16 MB RAM, 35 MB HDD

Tomb Raider 2

Core Design/Eidos
Lara Croft s-a reîntors! Deci ce mai așteptați.



Win95, Pentium, 16 MB RAM

Worms 2

Team 17/Microprose
Un demo la nivel înalt! Probabil că numele vă spune tot. Jucați-l și veți vedea ce fac killer-i viermilor!
Win95, Pentium, 16 MB RAM, 20 MB HDD

Virtua Pool 2

Celeris/Interplay
A doua versiune a acestui joc este destul de reușită! Play It!



Win95, Pentium, 8 MB RAM, 10 MB HDD

Updates

Archemedean Dynasty 1.120 3Dfx
Carmageddon 3Dfx Final
Constructor Win95
Ecstatica 2 patch
F1 (Cyrix)
F-16 Fighting Falcon v1.2
Flying Corps 1.11 „R"
SM's Gettysburg Patch 1
Glide for Voodoo (3Dfx) v2.43
Hexen 2 v1.11
iF22 v3.2
Ignition v6.56
Int. Rally Championship (Cyrix)
JetFighter 3 Update 2 (3Dfx Final)
Links LS 98 v1.32
Mageslayer v1.1
MotoRacer Polygons version
NHL 98 Updated Rosters
Outpost 2 SR1 & Scenario
Postal v1.1
GLQuake v0.96
GLQuake/GLHexen PowerVR PR 1
Quake v1.06/1.07 to v1.08
Total Annihilation v1.1 beta 2
Warlords 3 v1.01
XWing vs. Tie Fighter (3Dfx)

Shareware

Anawave's Gravity
Archanophilia
Catz, Your Computer Petz
DeskNotes 1.0
DLL Master 4.2
DUW - Disk Usage V1.21
FAR v1.50b
Get to know the USA
InfoSpy v2.60
Labels, Cards & More
Perfect Screens for Windows 95/NT
Pointcast
Submission Wizard
Viruscan v3.1.2 for Win95
L3Enc v2.71 (MP3)
MP3 Compressor Win95
Winamp v1.55 (MP3)

Dogday An Adventure

Povestea jocului începe într-o societate opresivă condusă de un regim totalitar corupt, capul acestui guvern fiind Chegga. Cei care stau în jurul acestui om sunt privilegiați, ducând o viață extravagantă, toate aceste desfătări căzând pe umerii maselor populare. Forțele de securitate ale regimului totalitar patrulează pe străzi arestând pe toți cei care se fac vinovați de cea mai mică ofensă la adresa guvernului. Ca toți dictatorii, Chegga controlează mass-media, astfel încât populația este permanent dezinformată. Singura amenințare majoră la adresa guvernului o repezintă o organizație subterană denumită CATS (*Coalition Against Totalitarian Society*). Rolul tău este de a lua contact cu această organizație și de a informa conducătorii acesteia asupra faptelor care se petrec cu adevărat în guvern. În final, trebuie să evadezi din această societate pentru a lua calea exilului, așa cum mulți alți demnitari au făcut-o înaintea ta. Frumos, nu?

Impact Interactive Publishing, producătorul acestui joc, a lansat Dogday la începutul acestei luni.

Dead Reckoning

Totul a început... Imaginați-vă că într-o bună zi, stând în pat și visând la ceva frumos, sunteți zguduit de un coșmar. Nu, nu e din cauza foamei. După ce vă chinuiți îngrozitor începe să vă revină memoria și vă amintiți că cei care v-au terorizat și v-au golit creierul de amintiri sunt cei care se numesc Rasa Aleasă. Aceștia supun unor chinuri îngrozitoare diferite rase pentru ca în final acestea să fie nevoite să participe la niște turnee sângeroase. Tu ești cel care reprezinți și aperi rasa umană. Luptele se desfășoară în niște arene cilindrice. Cam atât despre acest joc. Acum trebuie să luptați într-o serie de 15 de astfel de arene. În final vei fi abdicat.

Mult succes!

Producătorul este Piranha Intercative Publishing, iar lansarea a avut loc la sfârșitul lunii septembrie.

Adhara-3

O poveste fascinantă, o grafică bine realizată, rutine AI avansate și scene cinematice extraordinare vor face din Adhara-3 un adevărat joc strategic de acțiune. Pe planeta Adhara-3 oamenii luptă din răsputeri împotriva extratereștrilor care au pus stăpânire pe pământ și pe coloniile acestuia. Trupele tale vor trebui să lupte cu toate armele de care dispun pentru a nu cădea pradă inamicilor. Aceasta nu este tot. Pe lângă dirijarea trupelor mai trebuie să conduci și numeroase fabrici, generatoare de curent, o mulțime de roboței și vehicule. Misiunile sunt legate între ele de un coverstory de zile mari. Sigur că astfel atmosfera devine pe parcurs tot mai tensionată. Forțele inamice sunt controlate de către inteligența artificială inclusă în joc. Aceasta a fost creată după un model avansat, fiind capabilă să acționeze dinamic și să creeze o strategie complexă de lungă durată. Totul se desfășoară pe o coloană sonoră, după cum spun producătorii, dinamică menită să dea jocului un pic mai multă viață. Gamerilor li se prezintă astfel o poveste în care singurul de care depinzi ești tu. Jocul cere din partea utilizatorului reacții rapide și inteligență. Se pare că nu va fi un joc pentru oricine, ci doar pentru cei care au nervii tari. Ca un cuvânt de încheiere Adhara-3 se prezintă a fi un joc cu o grafică foarte bine realizată, cu o idee de joc deosebită care va găsi cu siguranță mulți fani în rândul celor care iubesc jocurile strategice de acțiune. Data de apariție a jocului este la sfârșitul acestei luni.







Buggy

Un nou joc de mașini de curse pentru Playstation și PC. Cei de la Gremlin și-au porpus să aducă pe piață ceva nou care să revigoreze dragostea gamerilor pentru cursele de mașini. Buggy vă oferă posibilitatea de a prelua controlul asupra unor mașinuțe radio-ghidate. Fiecare dintre acestea au caracteristicile proprii, cum ar fi culoarea și răspunsul la diferitele comenzi. Cele 15 circuite se desfășoară într-un mediu foarte divers: începând de la grădini japoneze, ștranduri de pe malul mării sau păduri bogate până la grote subterane. Toate track-urile sunt înțesate de capcane de tot felul, acestea putând fi ocolite sau sărite. Acest joc va fi la sfârșitul acestui an unul din cele mai reușite, oferind în același timp suport 3D. Have fun!



Wet The Sexy Empire

Cei de la CDV au făcut un joc mai puțin obișnuit. Lansat oficial în vara acestui an, Wet promite să intre în topul jocurilor. Sper că v-ați dat seama din titlu că este vorba despre un joc... erotic. Poate chiar prea erotic. Eu unul nu-l recomand copiilor sub 18 ani. Wet și-a găsit deja și prin redacția noastră fani. Oameni care eu cred că nu-s prea normali. Oricum, jocul oferă scene foarte umoristice, tot jocul fiind de fapt o comedie continuă. New Generation sunt acei trăzniți care au dezvoltat acest joc. Din păcate versiunea în limba engleză urmează să fie lansată pe piață la sfârșitul acestui an. Numai eu știu ce o să mai râdem când o să primim jocul. Efectiv te face să uiți de orice probleme. Jocul constă exclusiv din benzi desenate, neîncălcând astfel legile pornografiei. Imaginează-ți că ești un tip bine și cu bani care te lansezi în afaceri făcând filme erotice. Trebuie să faci împrumuturi, să angajezi actori, directori de film, tot alaiul. În final ajungi un tip foarte cunoscut în lumea filmelor. Jucați-l și descoperiți lumea minunată a lui Eros.



Actua Golf 2



Orice fan al jocurilor de golf care sunt fericiții posesori ai unei console Playstation vor putea beneficia de un joc care le va calma nervii. Ca o istorie, Actua Golf a fost desemnat ca fiind cel mai tare joc de golf al tuturor timpurilor. Această nouă versiune a fost îmbunătățită din punct de vedere grafic. Fiind foarte bine reprezentate, de exemplu, reflexiile apei. În plus, producătorii au adăugat șase noi circuite. Da, ați auzit bine, încă șase noi circuite. Trei dintre aceste circuite au fost refăcute după cele mai frumoase terenuri din lume, realul jucând în acest joc un rol foarte mare. Cel mai interesant este că au fost adăugate, pe lângă cele existente în prima versiune, și multe alte posibilități de lovire cu crosa. Există și posibilitatea de a vedea din diferite unghiuri, putându-se regla cât mai exact modul de lovire în situații complicate. Mă opresc aici și vă las să descoperiți singuri ce poate aduce o partidă de golf.



„Come On Virginia!" este Actua Tennis



Un joc pentru playstation care promite să intre în anul 1998 în topul preferințelor. Jocuri de tenis s-au mai văzut, cei de la Gremlin și-au propus însă să facă ceva mai deosebit. Producătorii au promis că va exista și o versiune pentru PC. O așteptăm cu nerăbdare! Ca și celelalte titluri, Actua Tennis dispune de toate facilitățile celorlalte simulatoare sport. Respectiv grafică, sunet și realism din cea mai



bună clasă. Versiunea pentru PC oferă suport 3D, fiind compatibil cu aproape toate plăcile grafice din ultima generație. Actua Tennis oferă opțiuni pentru jocuri la nivelul de amator sau profesionist, pe lângă acestea existând și posibilitatea de a juca la dublu. Din păcate nu este precizat dacă jocul se va putea juca și în rețea. Oricum, dacă va fi posibil cred că va bate toate recordurile. Așa că, anulați orice excursie și stați la pândă. Trebuie să apară cât de curând. Ce naiba!

Actua Soccer 2



La sfârșitul lunii octombrie a fost lansat oficial un joc așteptat cam de multișor de fanii jocurilor sport pe calculator, Saturn și Playstation. După cum precizează producătorii, AS2 este cel mai realist simulator sport de până acum. Jocul dispune de facilități deosebite, meciurile desfășurându-se pe terenuri de fotbal existente în realitate. Pentru realizarea acestui joc a fost consultat Alan Shearer, căpitanul echipei engleze de fotbal. Astfel, producătorii au vrut să se asigure că acest produs va fi ultimul răcnet în rândul jocurilor de fotbal, urmărindu-se în primul rând crearea unui joc cât mai apropiat de realitate. În acest sens au fost refăcute peste 20 de terenuri de fotbal internaționale, dând astfel gamerului senzația că se află „acolo" (după cum se precizează în comunicatul de presă: „aproape poți să miroși ce se întâmplă..."). Jocul va avea și suport 3Dfx. Un aspect interesant este și mulțimea de condiții meteorologice care au fost puse la dispoziție. Astfel, se poate retrăi meciul din semifinalele cupei mondiale din 1974 desfășurat pe o ploaie torențială dintre Olanda și Brazilia. Nu e nici o problemă dacă doriți să jucați un meci pe ceață sau zăpadă. Într-un cuvânt se pare că cei de la Gremlin nu au uitat nici un aspect.

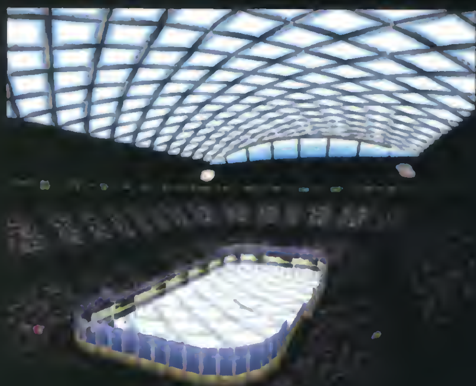




Actua Ice Hockey



Așa cum deja probabil că v-ați obșnuit, echipa Actua Sports de la Gremlin ne pregătesc pentru începutul anului viitor o nouă surpriză: Actua Ice Hokey. Bineînțeles că și acest joc va prezenta caracteristicile celorlalte jocuri Actua, existând o versiune pentru PC și una pentru Playstation. Băieții de la Gremlin sunt supărați cu adevărat! S-au gândit să facă un joc în care, așa cum ne-am obișnuit deja, realismul joacă un rol foarte important. Actua Ice Hockey va oferi suport 3D pentru toate plăcile grafice 3D din ultima generație. Engine-ul jocului va fi același ca al jocurilor Actua Soccer 2 și Actua Tennis. Acest lucru înseamnă o grămadă de efecte 3D, ca de exemplu umbre real-time. Producătorul promite că jocul va dispune de comentarii palpitante, de animații 3D și nu în ultimul rând de un sunet de excepție. Așteptăm cu nerăbdare să vedem ce ne pregătesc băieții de la Actua Sports.



Judge Dredd

We are the law!



Un alt joc pentru playstation, de data asta se pare că e ceva într-adevăr reușit. Cei de la Gremlin au văzut probabil filmul acela în care Sylvester Stallone făcea varză tot ce mișca și s-au gândit să tragă un joc pe măsură. În secolul al 22-lea tu intri în pielea judecătorului Dredd urmărind să faci dreptate în Mega City One unde un nebun vrea să-și facă de cap încercând să stăpânească lumea. Nebunu-i tot nebun și are intenția să facă o grămadă de androizi după chipul și asemănarea lui cu intenția să-i facă zile fripte lu' judecătoru. Ăsta e și mai nebun și nu știe de glumă, așa că are grijă de ei într-un mod obișnuit: trage-n ei. Se pare că la sfârșitul acestui an vom avea mult de lucru. Gremlin pregătește pentru sfârșitul acestuia o grămadă de suprize printre care și un shoot'em'up de zile mari.



Mass Destruction este un shoot'em'up în care tot ce ai de făcut este să distrugi tot ce-ți iese în cale. Dacă cei de la BMG s-au gândit să scoată o armă împotriva jocurilor de acest gen, într-o oarecare măsură pot spune că le-a reușit figura. Să zicem că avem un tanc și vrem să ne plimbăm și noi liniștiți printr-un oraș, așa, ca tot omu' care merge dimineața la servici. Apoi să zicem că ne-am plictisit de traseul monoton ce tot trebuie să îl urmăm ca niște oițe zi de zi și vrem și noi să facem o schimbare. Cam în ce ar



putea consta această schimbare? Păi nimic mai simplu. Dacă tot avem posibilitatea de a ne face de cap cu un tanc de ce să nu profităm și noi puțin pentru a mai aranja puțin peisajul după bunul plac. Astfel putem vedea de exemplu cât de rezistentă ar fi o oarecare construcție la niște mari proiectile ce vin dintr-un tănculeț care a pus gând rău la tot ce-i răsare în față. Acum bineînțeles că autoritățile s-au cam enervat la faza asta și aruncă și ele în luptă cam tot ce au în dotare.

E... dacă tot am ajuns aici vă pot spune că tănculețul vostru a cam dat de bau - bau pentru că de fapt se află fix pe tărâmu' lu' inamicu' și vrei sau nu trebuie să îl găurești cât mai mult posibil. De aici încolo voi o să tot distrugeți tot felul de clădiri printre care și o serie de buncăre înarmate cu tunuri. Acum, că tot veni vorba de inamici, vă pot ferici cu informația că pe lângă clădiri și buncăre veți întâlni și un mare maldăr de tancuri de tot felul, soldați cu diferite aghe-uri, elicoptere, bombardiere, tunuri, mine și alte omorâtoare d'astea care trebuie să aibă aceiași soartă cu clădirile. Dacă vă vine cumva ideea să treceți la nivelul următor ar fi bine să vă puneți serios pe distrus pentru că nu veți învinge decât atunci când nu mai există nici un inamic terestru.

În ceea ce privește armele de care dispuneți, la început o să aveți doar niște proiectile medii, și o mitralieră. Pe măsură ce distrugeți mai multe clădiri veți descoperi printre ruinele acestora o serie de arme noi printre care rachete ce urmăresc ținta, mine, grenade, proiectile mai performante și alte minunății nu mai puțin eficiente. Bă frate, păi să tot distrugi cu armele astea. Dacă ești supărat rău pe orașu' tău poți să îți imaginezi că tocmai ți-ai demolat școala sau nu știu ce bloc de pensionari



care te enervau și uite așa din clădire în clădire nu mai e orașu'! Dacă sunteți mai mulți cu idei d'astea de distrugere există și opțiunea de rețea unde vă puteți kill-ării liniștiți.

Grafica jocului este destul de drăguță, acțiunea fiind privită din bird eye view, adică așa cum ar vedea o cioară din zbor, iar clădirile fiind ca de obicei din poligoane texturate. Totuși se pare că cei de la BMG nu prea și-au bătut capul cu rezoluția pentru că nu se poate spune că la partea asta MD-ul stă bine. Acum asta este, trebuia făcut totuși un compromis pentru a nu ridica pretențiile de sistem ale jocului. Apropo de asta, uite domne că mai apar și jocuri care merg cu 8 MB de RAM, că în ultima vreme tot ce am văzut cerea cel puțin 16.

Mde, dacă tot am văzut cum stăm la grafică să îndreptăm puțin urechea și spre biblioteca de sunete, să auzim și noi cum bubuie treaba pe acolo că doar mergem cu tancu' nu? Explozii este, zgomot pentru arme este, oameni care țipă este, muzică...bă, dați bă muzica! Bă, păi ce faceți, unde e muzica? Să vezi că ăștia n-au pus muzică. Nasol, n'avem talăngi. Uite că nici la faza cu sunetu' nu stăm prea bine. Hai, fără muzică mai merge, dar să nu auzim și noi un zgomot de motor, un scârțâit de șenile. E, asta este acum, tot e bine avem ce distruge. Nu vă recomand să puneți în practică ce faceți prin jocul ăsta ori cât de supărați ați fi pentru s-ar putea să întâmpinați ceva probleme. Adică ce vreau să spun e că dacă aveți vreodată ocazia că vă urcați în ceva cu șenile să nu vă vină cumva ideea să vă demolați școala sau casa lu' vecinu căci numai puncte sau arme noi nu o să obțineți.

Acum, că v-am lămurit cum stă treaba cu jocul ăsta, vă doresc o distrugere cât mai plăcută și la mai multe ghiulele. Oaaaiiiii mamă! Kill, kill, kill... Haaa! Ha! Ha!

Indianu' (Răzvan Pătrașcu)



TAKE NO PRISONERS

Ce credeţi că ar putea să iasă din creierele celor care au creat Heretic şi Hexen? Păi doar un alt shoot'em up cu un mare maldăr de inamici, de arme şi bineînţeles, sânge cu kilu'. Dai cu gun-ul pe unde apuci şi îţi târăşti apoi bocancii prin bălţile roşii sau verzi lăsate de hoiturile împrăştiate pe străzi. Bă fraţilor, kill la greu şi-n jocu' ăsta. Se pare că ăstora de la Raven Software numai de jocuri cu sânge le arde în ultima vreme. Dă-i cu grenada... mai pune câte o bombă pe-acolo, trage-i lu' ăla-n meclă...şi aşa mai departe, vechea poveste cu cadavre, sânge şi străzi pustiite de războaie. Acţiunea e cam aceiaşi ca în Duke Nukem doar că nu este privită de la nivelul ochilor ci de



undeva de sus, adică overhead view cum i se mai spune. Cât priveşte treaba cu grafica, ca de obicei 3D, texturi mapate, rezoluţie...bleah, asta e cam naşpa. Păi dacă pe un P133, merge cu greu la 640x480 vă daţi seama că la partea cu cerinţele de sistem are deja o mare bilă neagră. Totuşi, pentru cei cu sisteme mai cu capu' pe umeri există un oarecare avantaj, suportă DirectX 3D ceea ce mai schimbă puţin situaţia. Asta este, ce să-i faci dacă ăia din străinătăţuri au cum să-şi ia computatoare mai deştepte.

Dar să lăsăm totuşi de-o parte treaba cu grafica şi să zicem câte ceva despre ce se întâmplă de fapt în jocul ăsta. Acţiune în timp real clonată din jocurile de referinţă ale genului, în special Duke Nukem. Gata, cu faza asta am pus dejetu' pi rană. Cu toate că jocul nu aduce mai nimic nou în partea cu acţiunea, este totuşi destul de captivant prin faptul că aruncă în luptă o grămadă de inamici care vrei nu vrei te trezesc din moleşeală punându-ţi la grea încercare viteza de reacţie. Jocul chiar îşi merită pe deplin titlul „Take No Prisoners" pentru că într-adevăr nu prea aveţi altceva de făcut decât să daţi cu tunu' în tot ce vi se pare ameninţător. Şi cum nu o să găsiţi nimic paşnic în oraşul pe care tocmai vroiaţi să-l vizitaţi veţi fi nevoiţi să vă apăraţi scăfârlia făcând uz din plin de armele pe care le aveţi în dotare lăsând în urmă doar bălţi de sânge contrastând cu oasele zdrobite de gloanţe. Ca să spunem câte ceva şi despre cum arată duşmanu', acesta este de mai multe feluri respectiv duşman de trage-n tine, duşman de te mâncă, duşman...ăăă, şi alţi duşmani care ori ce ar face nu trebuie să vă lăsaţi influenţaţi de sentimente ci doar de muniţia sau armele pe care le aveţi. Adică ce vreau să spun e că aveţi muniţie limitată care vă trebuie să o distribuiţi cumpătat, 2-3 gloanţe pentru oricine vi se pare că are moacă dubioasă. Armele pe care le veţi folosi vor fi 20 la număr şi veţi intra în posesia lor numai dacă folosiţi reţeta următoare: pentru 1kg inamic cu mitralieră, adăugaţi câteva focuri de shoot gun, după gust, aşteptaţi câteva clipe ca să se împrăştie uşor sângele pe jos apoi serviţi mitraliera cu muniţia aferentă. Această reţetă se aplică la fiecare inamic care foloseşte o armă nouă ce odată intrată în posesia voastră o veţi putea selecta dintr-un meniu ca apoi să vă bucuraţi din plin de moartea adusă celor ce vă supără.

Inamicu' constă în primul rând din soldaţi dotaţi cu arme care mai de care mai ciudate restul forţelor fiind tot soiul de reptile idioate care, probabil din lipsă de halelală, caută să te pape. Trebuie să aveţi grijă cu şopârlele pentru că sunt ale dracu' rău de tot, nu şti de unde sau de unde o să apară. Hai, cu oamenii te mai descurci, îi vezi, le mai înfigi câte un glonţ în diblă, îi mai gâdili cu o grenadă, şi gata treaba, în schimb cu şopârlele treaba e mai naşpa. Alea terestre se plimbă doar în grup şi le mai şi duce mintea la diversiuni, iar cele de sub apă sunt greu de observat şi te vei trezi că înotând liniştit printr-un canal, care tocmai îţi mâncă picioarele.



Cu şopârle, gândaci, soldaţi şi alte nimicitoare se adună o ţifră de 22 de inamici care mai de care mai însetaţi de sânge, ceea ce o să vă dea ceva de lucru în cele 20 de teritorii pe care le aveţi de cucerit. De asemenea mai există şi nişte vehicole care permit transportul în diferite puncte ale oraşului.

Acum că am lămurit cum stă treaba cu acţiunea putem să zicem ceva şi despre sunete, aceste constituind un element foarte important într-un shoot'em up. Mde, zgomot putem spune



că există da cam atât că nu prea merită comentat. E destul de clasică treaba şi pe aici, explozii, ţipete, focuri de armă şi...cam atât. Muzică este da nici asta nu fericeşte prea mult pentru că e destul de simplă şi nu are cine ştie ce potriveală cu jocul, ba din contră, e cam pe lângă...sau cel puţin aşa îmi sună mie. Păi ziceţi şi voi, la resursele care le cere ar trebui să fie cel puţin ca MDK-ul, nu? Ori cum, cu toate că are ceva acţiune, ar putea fi mult mai bine făcut din mai toate privinţele pentru că în formula în care a fost lansat în octombrie nu se prezintă prea strălucit şi nu cred că o să facă prea multe valuri printre gameri. Uitam să vă spun că există opţiune de multi player permiţând câtorva zurbagii să se kill-ărescă în câteva nivele speciale.

Aşa, păi cred că asta a fost tot, dacă vreţi totuşi să vă inhalaţi HDD-ul şi cu jocul ăsta vă transmit un călderos kiil, kill şi iarăşi kill ...end till the next time...tatara!

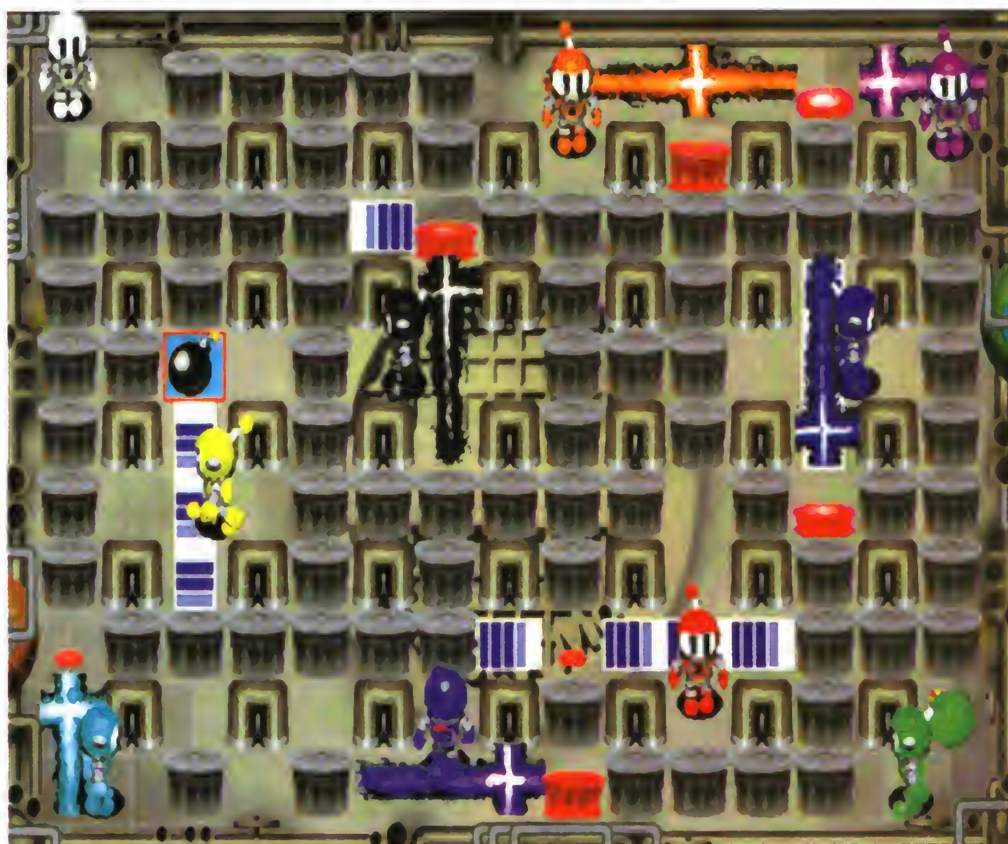
Indianu' (Razvan Pătraşcu)

Mic, iute, haios şi... radioactiv!

Atomic Bomberman

Acţiunea jocului este mai simplă ca 2+2. Pui o bombă, iar apoi trebuie să-ţi fereşti spatele, faţa, stânga, dreapta etc. Explodează bomba, îţi culegi powerup-urile şi apoi mai pui o bombă. E, asta n-ar fi nimic, dar problema e că trebuie să-ţi distrugi partenerul de joc. Aici e buba. Dacă joci cu calculatorul nu prea ai şanse. Aşa că vă propun să vă strângeţi vreo zece în reţea şi să faceţi un concurs. Cine pierde dă o îngheţată. Noi aşa facem pe-aci prin redacţie. M-au cam scurs de bani, dar distracţia e pe măsură.

Nivelele diferă între ele prin fundal precum şi printr-o serie de particularităţi. De exemplu există un nivel în care este sugerat un teren de hochei. E, aţi dat vreodată cu capu' de genunchi încercând să traversaţi un lac fără patine. Ei, bine eu da. Cam aşa e şi aici. Ai impresia că mergi tot înapoi. Mai sunt unele nivele în care pe măsură ce distrugi tot mai mulţi pereţi apar o serie de surprize, ca de exemplu benzi rulante, trambuline şi alte idioţenii d'astea. Nu de puţine ori am pus o bombă iar apoi încercând să fug m-am trezit că a luat-o bomba după mine. Haios e când te faci arşice. Mai rămâne doar o grămadă de cenuşă iar în vârf doi ochi care mai au şansa să clipocească de câteva ori. Ceea ce m-a uimit la acest produs este simplitatea acţiunii, dacă stăm să ne gândim că majoritatea firmelor producătoare de jocuri încearcă să facă jocuri cât mai complexe şi mai sofisticate. Un joc simplu, uşor de înţeles şi în acelaşi timp pentru a evita situaţiile periculoase îţi trebuie îndemânare şi o minte iute. Teoretic e simplu, mult mai grea este practica.



Cei de la Interplay pur şi simplu s-au întrecut pe ei înşişi, paleta de opţiuni fiind foarte largă. De asemenea, manualul inclus în joc este foarte detaliat, descriind diferitele powerup-uri, opţiunile de joc şi de asemenea tacticile de abordare a unui joc. În plus, mai există o opţiune de editare a nivelelor. Aici se pot construi nivele după bunul plac al fiecăruia. Cum se poate ajunge în acest editor este descris în manualul online. Cine are o imaginaţie bolnavă poate creea adevărate minuni. E de ajuns în acest sens să mişti mouse-ul, să introduci o serie de comenzi şi în scurt timp poţi juca un nivel imposibil sau incredibil.

Acesta va fi un joc care va avea cu siguranţă succes în rândul elevilor şi studenţilor. Am avut ocazia să am un partener de numai 11 ani. Cu toate că mi-e ruşine să spun, m-a bătut de m-a nenorocit. La început am zis că-i noroc da' după ce s-a întâmplat de 3 ori consecutiv să mă bată am zis că-i jale mare. Eu tâmpeam iar ăsta zâmbea pe sub mustaţă. Ce-o fi zis? Ce faci bă nene. Toate ca toate, am luat eu bătaie în mod ruşinos da' m-a pus să-i iau o îngheţată pe deasupra. Şi n-am avut ce face. Nu-s eu tocmai bun la astfel de jocuri dar pot să vă spun că-mi place. E relaxant, da' numai dacă-l joci cu calculatorul. Ăstuia măcar nu-ţi vine să-i spargi capul când pierzi, nu de alta da' m-ar costa prea mult. În cel mai rău caz te superi pe el şi cauţi butonul de Reset, dacă nu i-ai spart mai întâi felinarul, adică monitorul.

Ţin în mod special să-i felicit pe producători pentru neuronii de copii trăzniţi care au zăcut în ei când au făcut acest joc. Opţiunea de a juca în reţea este binevenită, mai ales atunci când îl provoci pe şefu' la un duel. Simţi aşa o satisfacţie când îl faci cenuşă. Mă gândesc ce-aş fi făcut cu jocul ăsta în liceu... Eh, erau vremuri când habar nu aveam ce-i aia reţea. Mare minune şi tehnica asta domne'.



Grafica jocului e foarte bine realizată. Animaţiile şi tot ce ţine de partea asta se pare că a fost foarte îngrijit urmărită şi realizată. Vezi băi frate, chiar dacă e un joc simplu oamenii şi-au dat interes şi au făcut ceva tare. Grafica ca grafica da' ce-i cu sunetul? Păi, în afară început e unu' care strigă foarte mişto „Atomic Bomberman", în joc se întâlneşte o singură coloană sonoră, foarte animată de altfel, iar efectele sunt atomice. Să vezi ce mişto strigă inamicul tău când îl păleşti cu câte o bombă nucleară. Ah, pur şi simplu te satisface.



Şi acum, ca un cuvânt de încheiere: „Mii şi mii de bombe în spatele partenerilor radioactivi..."



Mr. President (Florian Răileanu)



Simulatoare de zbor peste simulatoare de zbor. Care de care mai sofisticate şi mai complexe. În ultimii ani piaţa a fost pur şi simplu asaltată de astfel de jocuri. Este ceva normal, oamenii pur şi simplu sunt atraşi de aceste minunăţii care zboară cu viteze supersonice.



Eu unul, dacă aş fi avut de ales între a fi redactor şi a fi pilot, cu siguranţă că aş fi ales pilot. De ce? Pentru că e o viaţă dură şi în acelaşi timp frumoasă. Cel mai vechi vis al omenirii a fost acela de a zbura. Şi mie mi-ar fi plăcut să văd lumea cu toate minunăţiile ei de la 10000 de metri. Vă daţi seama să zbori asemenea unui vultur şi să te simţi nemuritor. E minunat. Una peste alta, cine nu cunoaşte renumitele aparate de zbor F16. Americanii au făcut mare vâlvă-n lume cu ele. Complet computerizate şi capabile să care după ele suficient armament ca să distrugă un escadron întreg. Păi ce domle' IAR-urile noastre se pot compara cu ele. Cred că şi un Messerschnitt de pe vremea lu' bunicămiu e mai tare decât un IAR de-al nostru. Să cadă toate IAR-urile dacă ăsta nu-i un simulator mişto. Uşor de manevrat, cu toate că nu cred că există vreo tastă care să nu aibă o funcţie. Dar principiul e acelaşi, decolezi cauţi ţinta şi o distrugi, dacă nu te distruge duşmanul mai întâi. În meniul principal există o opţiune prin care se pot vedea diferitele aparate inamice.

Grafica e bună, 3D se înţelege. Problema e că îţi trebuie un sistem ceva mai performant, altfel imaginea este lentă. Dacă comparăm totuşi Silent Thunder, simulatorul unui aparat de zbor A10 folosit de către forţele secrete americane, din punctul de vedere al graficii cu F16, diferenţele sunt foarte mari. Intenţia producătorilor a fost bună, însă pratic trebuia lucrat un pic mai mult.

Este însă un action-total, cum s-ar spune, cei care caută senzaţii tari putând găsi aici un adevărat rai. Partea proastă a acestui joc este însă mulţimea de taste, care la un moment dat plictisesc gamer-ul şi simulatorul ajunge în cele din urmă să fie catalogat drept *„bun de tras în ţeapă"*. Oricum, îmi aduc aminte că pe vremea când



eram eu şuţan şi când habar nu aveam încă de calculatoare, darămite de jocuri 3D şi alte ălea, îmi plăcea să mă joc de-a războiu'. E, probabil că atunci aş fi făcut moarte de om pentru un joc ca ăsta.

Misiunile pe care le primeşti se pot desfăşura în Israel, Coreea sau Cipru. Scopul fiecărei misiuni este bineînţeles acela de a distruge cât mai mult. Interesant este că nu prea poţi distinge aparatele inamice de cele care fac parte din armata ta. Aşa ţi se întâmplă uneori să loveşti avioane sau elicoptere care de exemplu au rolul de a te proteja. Sigur că toate lucrurile ăstea te costă scump, pentru că după terminarea misiunii se face un kill total în care ţi se spune că ai omorât mai





mulţi de-ai tăi decât duşmani. În ceea ce priveşte descrierea făcută misiunilor, trebuie să spun că aceasta este foarte complexă, cu traseu, cu ţintele pe care trebuie să le distrugi, tot tacâmul.

Fericiţi voi cei care aveţi joystick! E absolut total când pui mâna pe o manetă din-asta. E mult mai uşor de manevrat decât cu tastele. Mai ales când trebuie să aterizezi, băi frate e criminal. Din cinci încercări am reuşit şi eu o dată. La început, până m-am obişnuit, că după aia a mers mai bine. O altă opţiune intresantă, găsesc eu, este aceea de a-ţi asigna un nume specific. Ştiţi cum era „Top Gun" sau „Viper",





ceva în genul ăsta. Asta face atmosfera ceva mai fierbinte. Foarte importantă este şi opţiunea multiplayer. Astfel, doi trăzniţi au posibilitatea de a face de cacauă toată escadrila libiană, coreeană sau cipriotă. Întrebarea mea e însă alta: „Pe când domnule un simulator IAR?". Poate că atunci când vor lua americanii o parte din firmă şi vor face şi ei ceva mai performant. Până acum nu prea avem cu ce ne mândri. Doar cu Aurel Vlaicu şi Henri Coandă. Staţi aşa! Uite că am luat ceva în ţintă. Un vapor cred. Oare o fi de-al nostru sau o fi de-al lor? Nu contează domle' eu acum o să imit un kamikaze. Banzaiiiii...

Mr. President

HEXEN 2

Ce-ați spune voi dacă ați avea un joc de acțiune în grafică 3D, cam ca Duke Nukem doar că treaba se petrece pe vremea când Ștefan cel Mare se bătea cu turcii? Păi uite că s-a inventat și așa ceva. Vinovați de chestia asta sunt cei



de la Raven Software, care după ce au lansat în '95 Hexen, au revenit acum cu un Hexen nou și mult mai bine realizat. Dacă v-ați plictisit să tot kill-ăriți oameni sau monștri prin stații de metrou, pe străzi sau prin cine știe ce clădiri, uite că puteți și voi să mai schimbați puțin peisajul. Păi ziceți și voi, după ce toată ziua dai cu tunu' în stânga și-n dreapta nu simți nevoia de o schimbare? E, atunci luăm frumos în mâini tastatura, băgăm Hexen-ul și gata treaba, adio mitraliere cu nu știu câte gloanțe, arme cu lasere și alte d'astea, acum tot ce avem nevoie este o carte de vrăji, o bardă sau o sabie, și o arbaletă sau ceva acolo ca să dăm și noi cu ceva în dușmanu'. Terenul de bătălie este și el pe măsura vremurilor de atunci, castele cu tot soiul de catacombe, tunele secrete, uși care scârțâie și alte d'astea de-ți fac părul ca atunci când înfigi degetu'n priză. Ce mai domne, treaba de pe vremuri făcută cu tot dichisul, așa ca în filmele alea de groază. Dacă nu prea sunteți duși pe la biserică și sunteți familiarizați cu astfel de peisaje atunci sigur o să vă facă o plăcere omorâți tot ce vă stă în cale. Chiar ar fi indicat să folosiți tratamentul ăsta pentru absolut tot ce mișcă pentru că dușmanu' nu o să stea prea mult pe gânduri și s-ar putea să vă treziți că priviți imaginea de la nivelul papucilor ceea ce nu poate însemna decât că veți asculta slujba de înmormântare. După cum probabil că vă așteptați, inamicu' e mult și rău... da' foarte rău pentru că nu prea ști de unde vine și atunci când apare are prostul obicei de a produce cât mai multă panică. Cum v-ați simți dacă, mergând liniștiți prin vreun coridor, vă



treziți cu un ditamai gândacu' pe cap căutând să-ți mânce fața? Cred că destul de nasol! E, atunci trebuie să mergeți și voi cu ochii-n paișpe și să stați mai tot timpul cu degetu' pe tasta de foc, cum apare ceva zdrang cu vraja-n mutră, sau bardă, sabie, ce aveți și voi



pe acolo, nu trebuie lăsat nimic să mişte că altfel aţi dat de dracu'. Probabil vă întrebaţi cum arată duşmanu' ăsta! Păi în primul rând e mult şi rău, după aia ce ar mai fi de spus e că o să întâlniţi tot soiul de gândaci, păianjeni, un fel de lilieci cu moacă nasoală, vrăjitori, şi nişte oameni...cred, nu-mi dau seama pentru că au un coif cu coarne pe căpăţână şi nu le-am putut vedea mutra. Am încercat eu să-l dau jos cu barda da' a căzut cu tot cu cap, şi tot ce am văzut a fost doar nişte sânge. Mde...asta este. Acum bine înţeles că fiecare creatură te atacă după posibilităţi, de exemplu liliecii aruncă cu nişte bile galbene şi din când în când încearcă să te halească, vrăjitorii trag cu cranii, ăia cu coifu' cu coarne au un toiag care trage cu o rază, şi tot aşa, fiecare cu idioţenile lor căutând să te apropie cât mai mult de slujba înmormântări tale.





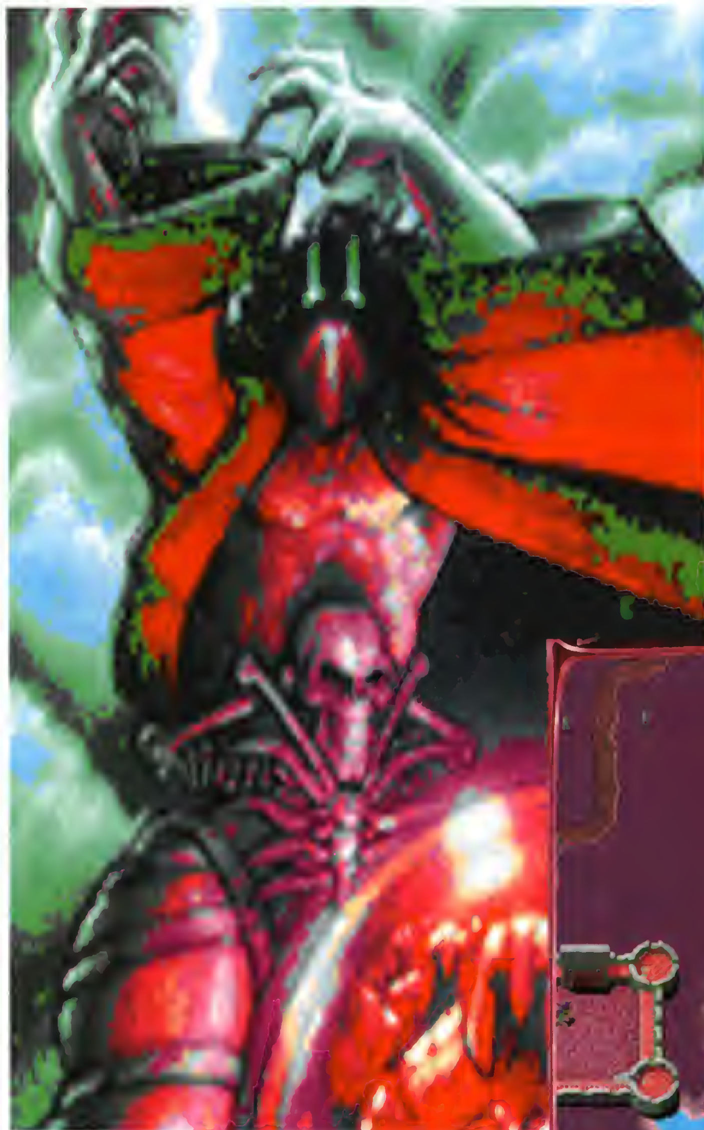
La partea cu sunetu' eu sincer nu vă sfătuiesc să vă puneţi nişte căşti în timp ce jucaţi pentru că dacă aveţi problene cu inima sau cu doaga... nu prea o să vă fie bine. Bă frate păi au pus ăştia nişte sunete de-ţi tremură şi hard disk-ul de frică. Zgomote de uşi care scârţâie care mai de care mai ciudat, şobolani care chiţăie, nişte urlete de moarte scoase de vreun duşman în ultima clipă din viaţa lor scârboasă şi multe alte treburi d'astea care mai de care mai fioroase. Şi ca să fie totul mai înspăimântător, pe lângă biblioteca de sunete particularizată pentru fiecare personaj, mai există şi un fundal sonor care, deşi nu prea complex, este al naibi de bine potrivit cu acţiunea.

Dacă în rest jocul se prezintă bine, la interfaţă însă s-ar mai putea lucra puţin, iar la rezoluţie...e, treacă, meargă hai că nu-i prea rea, dar şi aici ar fi loc de mai bine, grafica e bună, iar texturile sunt destul de bine definite, cu câteva mici excepţii. Multiplayer există, aşa că vă puteţi strânge câţiva zdruncinaţi să vă omorâţi pe-acolo. Păi ce să vă mai spun, daţi şi voi cu barda pe unde apucaţi şi kiil-ăriţi tot ce mişcă, mai puţin monitorul dacă aveţi un sistem mai slab. Cam asta ar fi...a, jocu' ăsta e 1st person, că uitasem să vă spun. Acu' hai gata cu poveştile, puneţi ghiara pe tastatură şi la treabă.

Indianu' (Răzvan Pătraşcu)



WARLORDS III



Lorzii războiului s-au întors. Față de versiunile precedente, jocul a fost dotat cu o grafică mai bună și cu diferite opțiuni, din acestea făcând parte și opțiunea multiplayer.

Această nouă versiune se bazează oarecum pe același concept ca Heroes of Might and Magic. La începutul jocului dispui de o cetate în care poți să creezi diferiți eroi. De asemenea, armatele au un nivel de morală, de forță etc. în funcție de care poți să stabilești dacă armata respectivă este aptă pentru luptă sau nu. Oponenții tăi sunt din cei mai ciudați, care fac și ei același lucru, ocupă cât mai multe cetăți posibile, iar apoi te distrug pe tine. În joc ai de-a face cu niște creaturi imposibile, nici până acum nu mi-am dat seama dacă ăstea sunt șopârle, șerpi sau brontozauri. Cert este că se mișcă ca vântu', și dacă nu ești atent te pot face varză în numai câteva mutări. Ca gamer vă pot spune că cei care sunt amatori de jocuri strategice vor avea ceva de furcă până vor descoperi modul optim de abordare a jocului. Operațiile de comandă sunt simple, însă mult mai complicat este să reușești să te extinzi, în așa fel încât, în momentul în care dispui de o armată suficient de mare să poți ataca inamicul și să-l distrugi.



Se pot alege diferite scenarii, fiecare din aceste scenarii având la bază o istorie fictivă a unui anumit clan, pe care mai apoi trebuie să-l aperi. Astfel, într-un scenariu este prezentată de exemplu istoria clanul High Elves din tundra nordică, care și-au apărat teritoriul mai bine de 4000 de ani. În tot acest interval o dată la 50 de ani tribul Orcilor din White Mountains atacau orașele și satele clanului Elves fără pune însă vreodată probleme serioase. Însă în anul 3764 dinspre vest se îndrepta o amenințare serioasă pentru clan și integritatea lui. Tribul Borog's, condus de brutalul Borog the Orog, și un al doilea trib condus de Shaman care poseda forțe magice. Rolul tău, ca general în armata Elves, este acela de a distruge aceste triburi. Lucru care nu e prea ușor de realizat.

Fiecare moment al jocului este un rezultat reușit al unei imaginații bolnave. Ape care curg, cetăți, munți, momente critice și dramatice, toate acestea îți pot da un feeling deosebit. Cu siguranță că o dată pătruns pe piață acest joc va câștiga mulți adepți. Un alt punct forte al acestei versiuni este și grafica deosebit de bine realizată, precum și animațiile. Sunetul este pe



măsură. Toate efectele fiind foarte coll. Astfel, de exemplu, când dai clic pe o unitate de călăreţi se aude în difuzoare nechezatul unui cal nărăvaş, care parcă de abia aşteaptă s-o ia din loc şi să distrugă tot ce întâlneşte în cale. Probabil că ar fi fost interesantă însă şi o opţiune prin care să se dirijeze bătăliile într-un mediu gen Lords Of The Realm. Aici, dacă vă aduceţi aminte aveaţi posbilitatea de a alege între rezolvarea bătăliei de către calculator şi folosirea propriului cerebel. Calculatorul o rezolva rapid. Ţie îţi trebuia ceva timp, fiindcă păruiala se desfăşura acum gen Warcraft.

Atenţie, deci, cei bolnavi cu inima şi cu capu'! Ăsta nu-i un joc pentru fiecare. Îţi trebuie ceva materie cenuşie să rezolvi toate scenariile. Se pot folosi şi cheat-uri, dar farmecul jocului se pierde. Păi să vedeţi ce satisfacţie ai când termini un joc. Oaaaii! Dacă reuşeşti să termini jocul la nivelul de începător e bine, dacă reuşeşti să termini jocul la nivelul mediu e foarte bine, iar dacă reuşeşti să termini jocul la nivelul de avansat eşti un geniu.





Să-l termini la nivelul de psiho, îţi trebuie ceva mai mult. Cam aşa stau lucrurile. Am uitat să vă spun că în timpul jocului ţi se vor putea da diverse rapoarte asupra armatei, oraşelor şi ruinelor ocupate. De asemenea, trebuie să te ocupi intens de producţia de trupe, altfel te trezeşti că prin cetăţile tale n-au mai rămas decât stafiile. Şi după aia vine duşmanul şi te ia cu lopata. Cine nu-i gata? La luptă! Haideţi, pe ei, pe ei. Ce mai staţi, briganzilor?

Mr. President



DOG



Titlul te duce cu gândul la un patruped cu dinţii ascuţiţi. Eroul principal al jocului este totuşi un om ca oricare altul, care se plimbă pe tot felul de autovehicule trăgând în stânga şi-n dreapta.

Totul e simplu ca bună ziua. Începi jocul călărind o motocicletă şi începi să culegi raţe. Da, aţi auzit bine, începi să culegi raţe, nu ştiu dacă în scopuri personale sau nu, dar trebuie să te mişti repede pentru că timpul este limitat. Hai, că treci cumva de nivelul ăsta plictisitor, da' acţiunea adevărată începe de la nivelul doi încolo. E, începând cu al doilea nivel primeşti câte o misiune şi un timp ca să-ţi distrugi inamicii. Inamicii sunt un fel de roboţei, aş zice eu, cu înfăţişare umană. Cum de ce roboţei? Păi de fiecare dată când îi calc cu motocicleta sau, mă rog cu automobilu', s-ar aşa un gen de metale din ei. Culmea e că mai şi ţipă pe deasupra. Roboţei care ţipă. Aţi mai auzit una nu-i aşa? Poate că vă întrebaţi cum arată mediul unde se desfăşoară acţiunea. Păi, ba-i pe o insulă, ba-i la munte, ba-i la şes cu mlaştini şi cu alte d-alea, ba-i pe malu mării. Cu alte cuvinte într-un mediu divers foarte bine relizat. Producătorii au acordat o atenţie deosebită graficei şi sunetului. Şi într-adevăr reprezintă o reuşită din punctul ăsta de vedere. Chiar la nivelul trei te trezeşti pe o insulă înconjurată de mare. Unde te uiţi numa' mare, iar tu te alfli pe câtiva metri pătraţi de uscat. E, aici trebuie să înoţi până găseşti tărâmul unde s-au ascuns inamicii. După ce-i găseşti furi un vehicul şi tragi în tot ce mişcă. Trebuie să fii însă atent că şi ei dispun de nişte arme care numai nu te mângâie. În plus, trebuie să mai culegi şi nişte lingouri de aur, ăstea îţi aduc ceva venit cu care poţi să sari la nivelul următor. Dacă nu ai agonisit câţiva bănuţi acolo nu poţi să treci mai departe. M-a făcut să râd o chestie. Nu ştiu la ce nivel acţiunea se petrece pe un teren de golf, pe unde se plimbă unii cu nişte maşinuţe din-ălea haioase. Trebuie să distrugi zece din ele. Problema pare simplă însă rezolvarea e mult mai complicată pentru că ăştia din maşinuţe mai au nesimţirea să şi tragă după ce că sunt înconjuraţi de o grămadă de neisprăviţi care-şi fac veacu' trăgând de zor în inamicul numărul unu, adică în DOG. Hau! Hau! Bă, vezi că-ţi muşc roata bă nenorocitule.

Să vedeţi ce mişto se scutură pomii când te ciocneşti de ei. Când loveşti câte un palmier cad o grămadă de frunze şi crengi însoţite de un sunet specific. Păcat că nu au prevăzut şi ceva nuci de cocos. Era mai haios. Un alt detaliu interesant sunt urmele lăsate de motoscârţă când te plimbi pe nisip. Ce nu-mi place mie e că uneori se întâmplă, cam des la nivelele superioare, să cazi de pe motocicletă. Păi, am uitat să vă spun că şi tu ai o anumită viaţă şi şi motoscârţa ta are un grad de vulenrabilitate. Când te găuresc ăia de prea multe ori ţi se defectează maşinăria şi te simţi nevoit să mergi pe jos cu boii ăia după tine. E, în situaţia asta trebuie să iei calea cea mai scurtă spre o maşinărie care e OK. Nu vă speriaţi, că nu vă trebuie permis de conducere ca să poţi ghidona un astfel de Harley cu mitralieră. Te duci şi tu după instinct şi unde vezi un punct roşu pe hartă te îndrepţi cu toată viteza înspre el şi dacă e maşină sau moto-



scârţă tragi cât poţi, iar dacă e un omuleţ din-ăla ca Frankenstein treci peste el. Păcat că nu se poate face aşa şi în realitate. Ăia care te enerevează pur şi simplu să-i calci fără milă. Păi ce! Hau! Hau! Bă vezi că te muşc. Sunt crescut la Socola la nebuni. Ce crezi că-mi stric firma cu tine?! Mă boule!

Şi acum dragi gameri staţi să vă mai povestesc câte ceva despre opţiunile întâlnite în joc. O dată ţin să vă comunic că jocul se poate rula şi în reţea. Aşa că aveţi posibilitatea să faceţi un pustiu de bine şi să-i distrugeţi pe urâţii ăia de androizi sau ce-or fi. Vă place să jucaţi cu joystick? Foarte bine! Se poate şi aşa ceva. Fără să vă chinuiţi prea mult să calibraţi făcăleţu'. După mine e însă mai greu aşa. Învârţi de maneta aia că la un moment dat nu mai ştii care-i faţa şi care-i spatele. Ameţeşti! Nu în ultimul rând vă doresc o învârteală plăcută şi cât mai multe bile roşii doborâte.

Mr. President





Incontestabil, această toamnă a fost dedicată jocurilor de strategie. Toate casele care se respectă s-au pus pe treabă și au născocit fiecare câte ceva. Disperații de la Bullfrog au ieșit cu DK-ul,. Acclaim cu Constructor-ul, Gameteck-ul cu excelentul Dark Colony iar de SSI/Mindscape, nici nu mai trebuie amintit Imperialismul, Panzer General II și restul listei binecunoscută și vouă. Iată că a venit rândul celor de la Epic/Microprose să își spună cuvântul. Da dragi tovarăși șâ pretini, pregătirea noastră la nivel tactico-militar continuă. Noua producție a celor de la Epic, proaspăt resărită printre noi sub numele de „*7th Legion*" este un veritabil real time strategy în care își pun tactica la încercare două armate din viitor. Cu toate că are concurenți serioși prin Dark Colony și Earth 2140, jocul a făcut ceva valuri până să fie lansat, în monentul de față fiind destul de bine primit în rândul gamerilor. Prezentat într-o grafică excelentă, acesta vă va pune le grea încercare calitățile voastre de strategi, creatorii lui gândind un inamic destul de supărat care de cele mai multe ori



vă va fi superior numeric. Tocmai de aceea trebuie să vă folosiți din plin bibilica, analizând rapid situațiile pentru a aplica tactica cea mai potrivită momentului. Dacă vă puneți problema banilor pe care îi veți folosi exsistă o veste bună, în această privință cei de la Epic rezolvând-o cum nu se putea mai bine. Voi trebuie să gândiți cât mai strălucit sfârșitul inamicilor și vă asigur că nu o să aveți probleme cu paraiu'. Ca să vă măriți bugetul trebuie doar să distrugeți cât mai mulți inamici, banii crescând simțitor cu fiecare unitate importantă redusă la tăcere. Astfel vă veți putea dezvolta industria de armament, creând arme din ce în ce mai perfecționate în a distruge avamposturile inamice. Bineînțeles că și capacitatea de luptă a inamicului se dezvoltă, fiind situații în care le veți fi cu mult inferiori, tocmai aceste momente generând situațiile în care strategia militară joacă rolul cel mai important. Odată ce banii vor intra în



contul vostru vă sfătuiesc să îi investiți o parte în unități de apărare ca apoi să vă puteți dezvolta industria și implicit dotarea militară. Referitor la aceasta, veți dispune de unități de infanterie, de cavalerie și blindate, fiecare dintre ele având diferite nivele de dotare. Astfel o unitate de infanterie de exemplu, vă va oferi soldați care vor avea un preț din ce în ce mai ridicat în funcție de eficacitatea lor. Acest lucru este valabil pentru ori ce tip de armă, pe măsură ce veți avea mai mulți bani existând posibilitatea de a face up grade-uri fabricilor de armament, acestea producând arme din ce în ce mai perfecționate. V-am zis ceva de cavalerie. Sper că nu v-a venit cumva ideea că ar fi vorba de soldați călare pe cine știe ce gloabe! Nici vorbă de așa ceva. În jocul ăsta cavaleria este formată din soldați care se plimbă cu niște foarte supărați roboți asemănători dinozaurilor. Aceștia constituie de fapt și una din cele mai importante arme fiind foarte rapizi ceea ce le permite retragerea în timp util dintr-o situație dificilă. De asemenea au o mare putere defensivă împotriva infanteriei fiind ideali pe pozițiile de apărare. Din păcate însă, sunt foarte vulnerabili în fața blindatelor, singura chestie pe care v-o pot recomanda aici fiind: fugiți bă că dați dați darcu'. Dacă vreți să duceți un război de cucerire investiți cât de mult puteți în armament greu, tancurile având cel mai puternic cuvânt în această privință. În momentul când vreți să atacați o bază inamică încercați să achiziționați cele mai supărate tancuri disponibile pentru că s-ar putea să aveți surpriza să întâmpinați unele blindate inamice mai eficiente care vor face tot posibilul să vă oprească atacul. A, am uitat să vă spun că la un moment dat o să aveți nevoie de mai multă energie, lipsa acesteia putând afecta dezvoltarea industriei într-un moment foarte important. Pentru a preveni acest lucru trebuie să construiți regulat centrale electrice, pe măsură ce vă extinde-ți capacitatea de producție.

Completând acțiunea jocului, biblioteca FX este destul de complexă, existând tot felul de sunete de arme și explozii excelent plasate în momentele tensionate. De asemenea a fost creat și un fond muzical a cărui calitate o puteți selecta în funcție de sistem.

Grafică, sunet, misiuni complexe, toate lucrate cu grijă, făcând din 7th Legion un concurent demn de luat în seamă și un joc ce va fi destul de căutat. A, uitam să vă spun de opțiunea multiplayer! Există!

Gata, vă ajunge. Vă salut cu tradiționalul Ratamahatabacatacumba și...până la următorul număr cam atât.

Indianu'



SOULTRAP™

Probabil că mulţi dintre voi v-aţi trezit din somn înspăimântaţi de vre-un coşmar naşpa în care trebuia să



scăpaţi cu viaţă din cine ştie ce situaţii disperate. Cum v-ar suna ideea să luptaţi cu coşmarele încercând să învingeţi capcanele subconştientului? Poate că vi se pare ciudat dar cam cu treaba asta ve-ţi avea de-a face în acest joc, unde ve-ţi înfrunta coşmarele personajului principal, Malcom după cum zice că-l chiamă.

Acţiunea jocului, prezentată în grafică 3D, constă în lupta pe care voi trebuie să o duceţi cu toate ciudăţeniile pe care Malcom are chef să le viseze. Astfel ve-ţi fi nevoiţi să faceţi faţă tuturor temerilor din viaţa de zi cu zi a personajului, mergând pe poduri care plutesc la mii de metri altitudine sau înfruntând vrăjitori, monştri şi alte SF-uri d-astea. Ce să-i faci dacă bietul Malcom ţine neapărat să viseze aşa ceva. Pot spune cu mouse-ul pe inimă că are mintea cam bolnavă dacă poate să viseze dealuri care plutesc în aer şi poduri suspendate de pe care trebuie să săriţi pe tot felul de platforme zburătoare. A-ţi sărit un pic un pic strâmb, gata treaba, aveţi ocazia să vedeţi cum s-ar simţi un bolovan dacă ar cădea dintr-un avion. Chestia e că de fiecare dată când se termină un coşmar subconştientul lui Malcom emană un altul şi mai ciudat, coşmarele neavând cine ştie ce legătură între ele ceea ce vă face să vă confruntaţi de fiecare dată cu situaţii care mai de care mai ciudate, lipsite de sens şi...mortale în cazul în care nu vă prindeţi rapid de fază. În fiecare coşmar ve-ţi găsi arme diferite care vor folosi, ori ca să trage-ţi la ţintă, în cazul pistolului din primul nivel, ori să ucide-ţi vre-un vrăjitor sau altă creatură întâlnită prin peisajele macabre pe care le cutreeraţi.

După cum probabil că v-aţi dat seama, nivelele acestui joc sunt constituite de coşmarele sucesive ale căror acţiune neobişnuită este alimentată de subconştientul lui Malcom, situaţiile prin care veţi fi nevoiţi să treceţi având o mare doză de neprevăzut ceea ce nu poate decât să vă forţeze reflexele. Dacă în prima fază veţi puţin surprinşi de peisajele fascinante ale munţilor, o să vedeţi cât de ameţitoare sunt cu adevărat când vă veţi da seama că un singur pas greşit vă va îngropa definitiv, fără să mai aveţi nevoie de funeralii. Mergând liniştiţi pe un pod veţi simţi cum acesta începe să se mişte, sau mai exact o parte din el, urmând cine ştie ce traiectorie pe undeva printre nori. În cele din urmă



Microforum

vă vor apărea în față o serie de ținte în care va trebui să trageți, sau niște cuburi, bineînțeles care zboară, pe care va trebui să încercați să săriți cât mai aproape de perfecțiune pentru a putea trece mai departe. Norocul vostru că se poate salva în timpul jocului căci altfel ați fi devenit propriile voastre victime, încercând cu disperare să vă cruțați monitorul de la un mare pumn. Ori cum, dacă vă concentrați cât de cât și aveți puțină răbdare o să vă descurcați în cele din urmă. După ce ve-ți trece de primul nivel, care este de fapt de antrenament, o să schimbați complet peisajul, de la imaginea luminoasă a cerului trecând într-un puternic contrast generat de atmosfera sumbră a unor catacombe pline de simboluri ale morții. Veți întâlni tot felul de vrăjitori care par a avea o plăcere crudă în a-și încerca vrăjile pe voi, singura voastră șansă fiind să încercați să-i năuciți aruncând cu cuțite sau orice altceva aveți la îndemână ca apoi să folosiți ceva mai puternic, respectiv un topor sau o vrajă care să-i trimită înapoi în lumea lor umbrită. Restul aventurii vă las pe voi să o descoperiți pentru că dacă aș continua rezumatul ar însemna să vă răpesc din farmecul jocului, acesta mizând în mare parte pe capacitatea voastră de intuire.

Grafica, uite că am ajuns la capitolul ăsta. Trebuie să vă spun ceva și de treaba asta deși sincer să fiu aș fi preferat să ocolesc subiectul. Cu toate că jocul dispune de un scenariu original, se pare că tipi care l-au programat nu prea și-au bătut capul cu partea de animație, personajele fiind destul de rigide în mișcări, cât despre Malcom...lemn săracul, cred că a rămas șocat de propriile coșmare și de atunci se mișcă un pic mai crispat. Păi nu merge și el ca tot omul. I-au pus în picioare niște ghete imense de parcă l-ar trimite pe Lună. Sau poate are bocanci de fier ca să nu-l ia vântul la înălțimea aia! Cred că asta era! În rest grafica e destul de bună, în ciuda rezoluției slăbuțe la care lucrează redând destul de bine ideile scenariului. Bineînțeles că avem și ceva zgomote, care deși nu foarte complexe își lasă destul de puternic amprenta în joc, amplificând simțitor momentele tensionate.

Dacă v-ați plictisit de coșmarele voastre sau ați rămas în pană de idei, vă puteți alimenta subconștientul împrumutând câte ceva din Soul Trap, cu rugămintea să nu începeți să vă plimbați pe balustradă de la balcon. Acum gata, vă urez o noapte cât mai groaznică și plină de coșmare...shoot'em up!

Indianu'
(Răzvan Pătrașcu)



THE LAST EXPRESS™

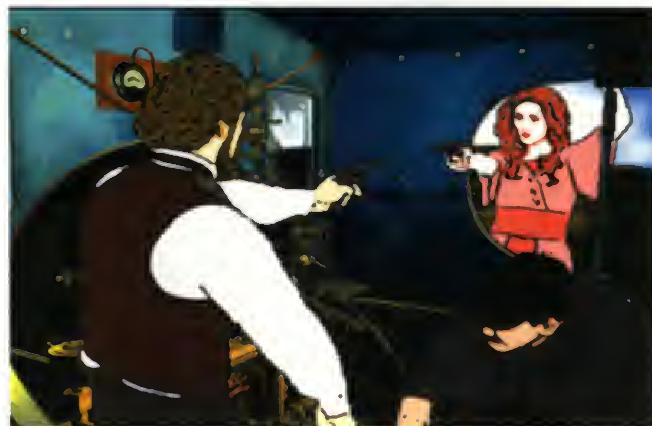
O fi ăsta...sau tipul ăla dubios de acolo...

Ați văzut filme în care un polițist caută printr-un tren un criminal sângeros ce trebuie oprit să își ducă treaba la bun sfârșit? Cam despre asta este vorba și în „*The last express*". Voi sunteți personalizați în joc de un american acuzat de o crimă, trebuind să găsiți adevăratul criminal și să încercați să îl opriți. Acțiunea jocului are la bază un jaf în care este furat un ou de aur, în timpul acestui jaf având loc o crimă pentru care a fost găsit țap ispășitor tocmai personajul principal care este un american fugar ajuns în Europa. Acesta, pornește pe urmele



hoților ce au plecat din Paris cu Orient Express-ul îndreptâdu-se spre Constantinopole. Acum poate ați început cât de cât să vă dați seama când se petrece treaba. Țineți neapărat să știți exact când a avut loc toată minunea asta? Păi chiar în anul în care a început primul război mondial, adică 1914, povestea din joc întâmplându-se în luna iulie a acelui an.

În jurul acestei povești se învârt tot felul de personaje joviale și nevinovate, dar care în cele din urmă își dovedesc prezența neîntâmplătoare, mare majoritate având legături importante cu furtul oului de aur. Acesta a fost furat din Belfast la data de 23 iulie, în respectivul incident fiind ucise două persoane, de acea crimă fiind acuzat personajul principal. Buba este că acesta chiar corespunde descrierii anumitor martori care de fapt vor să-l înfunde pentru că aflase prea multe informații ce le puteau afecta afacerile. Cum acțiunea se petrece chiar în preajma războiului sunt implicate tot soiul de cercuri de influență printre care un mare fabricant german de arme, membri ai mișcări partizane din Serbia, niște nobili ruși și turci și chiar Poliția Secretă Austriacă. Dacă aveți ceva idee despre cum a început primul război mondial probabil că deja ați început să faceți ceva conexiuni pe firul indicilor de mai sus și a ceea ce ați învățat la școală. Dacă nu, există două posibilități de a afla. Prima ar fi să puneți ghiara pe o carte de istorie și să vedeți cum stă treaba, iar a doua...păi bineînțeles, tot pe capu' meu cade și asta, că dacă nu vă spun eu o să ziceți: „*uite bă', și ăsta ne pune să învățăm*". Păi cum

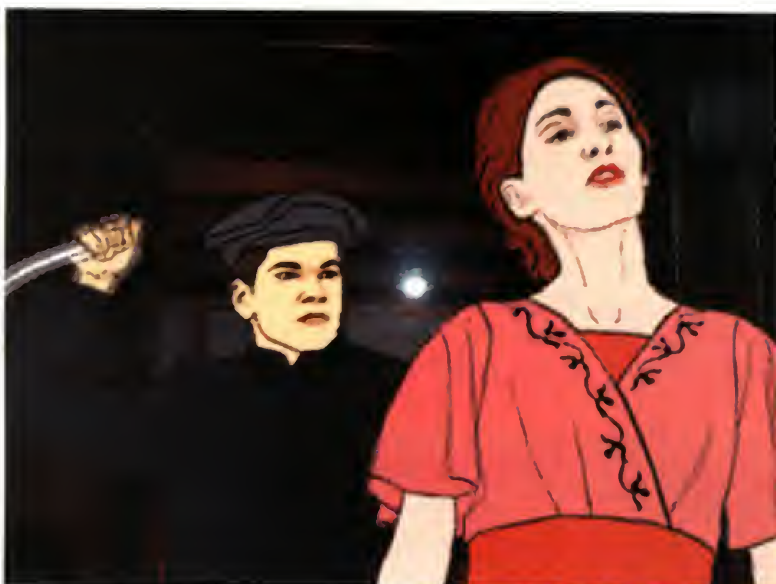


mă, nu știți că primul război mondial a început când l-au asasinat pe prințu' ăla austro-ungar la Sarajevo și după aia au folosit asta ca pretext ca să declare războaiele? Ia să mai vedem odată ce avem. Fabricant german de arme, partizani sârbi, ou de aur, servicii secrete...e, cum este? Au început să vă miște neuronii? Bine, acum puteți trage concluzia că partizanii au furat oul ca să cumpere arme, dar foarte bine acesta putea fi luat și de ruși, turci sau poate că l-a furat totuși americanul. Who knows?! Nu o să scoateți nimic mai mult de la mine în privința asta pentru că v-aș răpi din farmecul jocului care constă tocmai în atmosfera de roman cu Sherlock Holms, fiecare personaj fiind un posibil suspect. Aventurile, pe care le trăiți alături de americanul fugar, vă vor ține tot timpul în tensiune, fiind momente când va trebui să vă apărați viața și să împiedicați uciderea unei tipe cere pe lângă faptul că este agent al Poliției Secrete Austriece, are și niște sentimente ceva mai personale pentru personajul principal.

Jocul, derulându-se în cadre de benzi desenate ușor animate, este un roll playing de aventuri ce are un scenariu excelent, ce sincer să fiu ar merita ecranizat. Uite că din vorbă în vorbă am ajuns la grafică. Păi aceasta este realizată sub formă de imagini ca cele din benzile desenate, doar că sunt puțin animate ceea ce aduce jocului o cursivitate aproape cinematografică a acțiunii, momentele tensionate fiind



LEVEL Descrieri

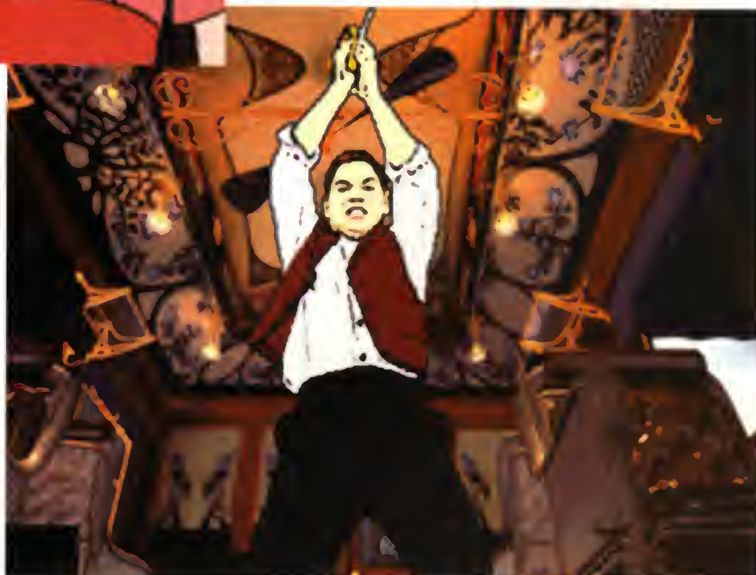


foarte bine redate în mișcări. Contrar modei 3D-urilor, jocul, deși nu utilizează efecte grafice deosebite, are o puternică doză de originalitate, atmosfera perioadei fiind foarte bine redată atât prin imagini îngrijit realizate cât și prin dialoguri și muzică, acestea creionând fidel o imagine a momentelor acelor vremuri. Dialogurile sunt dublate de actori ce folosesc accente potrivite atât pentru țara de origine a personajele cât și pentru rangul social al acestora. Muzica, de asemenea este foarte bine realizată, accentuând momentele tensionate sau creând un ambient potrivit pentru o discuție între două personaje.

Cu toate că nu folosește o grafică prea complicată, rezoluția imagini este bună, iar cursivitatea acțiunii este un atuu care va elimina criticile, cu atât mai mult cu cât pretențiile de sistem sunt foarte rezonabile, jocul rulând fără probleme pe un 486 cu 8MB RAM. Marfă nu?

Acum fiți cuminței, ascultați-o pe mămica și...mai învățați ceva istorie...stați băi, nu din carte, ce vă enervați așa, puneți ghiara pe joc, instalați-l pe hard...gata? E, asta a fost, acum jucați-l... vedeți cum curge istoria? Bună treabă, nu? Au știut aștia de la Smoking Car cum să-l realizeze ca să mai aducă câte ceva nou prin bibilicile noastre! Păi cam asta e tot...hai zâua bună și să creșteți mari cu păpică de mouse în sos de taste.

Indianu'(Răzvan Pătrașcu)



Air Warrior 2

Eu, când mă fac mare o să mă fac aviator… tati, tati, de ce scoate fum avionul ăla? Pentru că tocmai l-am ciuruit eu, he, he ,he…



Citit voi carte cu război cu avioane? Plăcut la voi cum avioane zburam și ele alte avioane distrugeam? Păi cred ți eu că va plăcut. Dacă în această perioadă I-Magic este puțin zdruncinată de conflictul cu Novalogic pentru simulatorul F-22, o altă parte a companiei, Kesmai Corporation pe numele ei, a adus pe lume un simulator de zbor ceva mai ciudat. În timp ce alte firme fac simulatoare exclusiv pentru un model de avion, cei de la Kesmai s-au gândit să mai schimbe puțin datele problemei simulând câteva zeci de avioane militare de vânătoare sau



bombardament, din perioada primul război mondial până la războiul din Corea. Istorie la greu, băi frate, și chestia e că nu-i ca la școală unde trebuie să înveți ce a făcut cine știe ce rege ci este chiar istoria aviației, transpusă prin imagini și scenarii pline de acțiune, în care voi trebuie să duceți lupte în cele mai importante războaie ale acestui secol. Cum vi s-ar părea de exemplu ca dintr-un Fokker Dreideker din primul război să săriți într-un Messerschmitt 109E sau un Spitfire și apoi într-un tanc T-34? Probabil că acum o să vă intrebați ce-i cu tancu' ăla pe acolo. Nici o problemă, dacă tot ne jucăm de-a războiu' cu avioane de ce să nu folosim tot tacâmul că doar am spus că există bombardiere care trebuie să aibă și ele în ce să dea cu bombe, nu? Mințile bolnave ale celor de la Kesmai au pus în meniu și opțiunea de a conduce câte un tănculeț, un jeep sau un camion tocmai pentru a vă da și voi seama cum fac ăia de la sol când trag cu tunul în avioanele voastre. Chiar dacă acestea nu sunt extraordinar de bine realizate, vă oferă totuși posibilitatea de a vă mai reveni din amețeala de după vreun zbor demențial, recalibrându-vă nervii pentru următorul circ al îngerilor morții.

După cum vă spuneam, acțiunea jocului se petrece pe patru fronturi de luptă, acestea acumulând nu mai puțin de 300 de misiuni în care veți folosi vreo 35 de avioane de la cele de pe vremea când pilotul lua în mână câte o bombă și o arunca în capul ăluia cu calu' până în perioada războiului din Corea când începuse dezvoltarea motoarelor cu reacție. Primul câmp de bătălie este cel al Primului Război Mondial unde puteți opta pentru a lupta de partea germanilor sau de cea a aliaților, bineînțeles, pe binecunoscutele biplane ale perioadei. Așa domne, ca să vedem și noi ca tot omul cum stătea treaba pe atunci că prea s-a vorbit atâta de pionerii aviației și de faptele lor de arme. Trebuie să punem și noi cumva la punct un simulator pentru cioara lui Vlaicu săracu'…tare curios îs cum de mai și zbura…o dotăm și cu niște rachete, mai punem un radar și gata, facem un simulator de avion ultramultilateral dezvoltat de luptă. Păi nu?

Dacă credeți că v-ați războit destul în primul war puteți trece la al doilea unde lupta este împărțită pe două fronturi încărcate de istorie. Primul este în Europa, unde puteți lupta fie de partea naziștilor, folosind Messerschmitt-uri, Fokke Wulf-uri, Junkers-uri și altele, fie de cea a aliaților, folosind de la aparatele rusești Yak-9 sau IL-2 Shturmovik pînă la binecunoscutele Lighting-uri americane sau Hurrican-uri englezești. Bineînțeles că fiecare tip de avion este folosit pentru anumite misiuni, în cazul uneia de bombardament de exemplu, folosindu-se un B-29 sau un Liberator, iar în cazul uneia de interceptare fiind folosite avioane de vânătoare cum ar fi un Mustang, un Messerschmitt sau



un Spitfire. Cel de-al doilea front este Pacific-ul unde vă puteți juca de-a nenea kamikaze pe vre-un Zero japonez sau să vă dați de partea americanilor ca să apărați Perl Harbur-ul sau Midway-ul ciuruind shogunii dintr-un P-39 Lighting, un F6F-3 Hellcat sau ce alceva vreți voi să vă alegeți. Treeând mai departe la al patrulea front ce se desfășoară în Corea, veți avea ocazia să pilotați și avioane ceva mai performante comparativ cu cele folosite până acum. Astfel, dacă veți juca de partea Coreenilor o să aveți parte de un superb Mig 15 pe care să-nebunesc de nu l-au pus acolo ca să ne amintească cum în România ogoru' se ară cu Mig-ul în loc de tractor. Ca să scăpați de munca câmpului trebuie doar să vă hotărâți să luptați împotriva tractoarelor zburătoare lucru care se poate realiza doar dacă luptați de partea americanilor pilotând un P-51 Mustang sau F-86F-ul care la acea vreme era cel mai tare interceptor cu motor cu reacție.





Bineînțeles că unui simulator de talia AW2-ului nu-i putea lipsi mult iubita opțiune multyplayer care aici vă dă posibilitatea să ve găuriți de nebuni de la un capăt la celălalt al planetei, în on-line fiind posibil un număr de 110 zgubilitici. La faza asta, dacă vi se par plictisitoare cele 300 de misiuni puteți să născociți un alt maldăr de locuri unde să dai cu tunu' folosind editorul livrat odată cu jocul, creând astfel misiuni de netrecut pentru „inamicii" voștri de prin rețea.

Cu toate că este net superior bătrânului AW de acum 10 ani, noul AW nu poate fi considerat un simulator al anului '97, calitatea grafică atrăgând destule critici datorită simplității peisajelor și a detalilor care comparativ cu ce există pe piață au înșelat mult așteptările. De asemenea s-ar mai putea aduce unele înbunătățiri bibliotecii de sunete, aceasta, cu toate că are zgomote de motoare prticularizate pentru fiecare avion, putând fi realizată ceva mai bine prin crearea unor zgomote diferențiate mai clar. Acum ce să-i faci, asta este. Avem totuși un simulator bazat pe o idee excelentă, la aceasta contribuind și feeling-ul personalizat al avioanelor, acestea zburând fiecare după cum își amintesc, astfel simțindu-se manevrabilitatea greoaie a unui bombardier sau viteza unui ME-262. Cel puțin la partea asta AW2-ul nu o să primească prea multe bobârnace compensând într-o mare măsură deficiențele grafice.

Păi cam asta a fost dragii mei butonari. Acum gata, înfigeți-vă degetele tocite pe taste, mouse sau joystick, ce aveți și voi p'acolo și cu cântec înainte: *„să facem din MIG tractoare, pluguri de arat ogoare...Banzaaaaaai!"*

Indianu'
(Razvan Pătrașcu)







Un om, un virus şi...cam toată istoria omenirii !





Pe cuvântul meu de gamer bolnav că am dat de un joc bestial. După părerea mea unul din cele mai tari shoot'em up-uri făcute vreodată...în afară de Tomb Raider şi MDK. Auzita-ţi voi de o oarecare casă de jocuri pe



nume Adeline? Dacă nu, vă pot spune că este o firmă franţuzească care împreună cu Virgin s-a apucat să născocească un joc cu o acţiune pe care nici cei mai supăraţi regizori de filme nu ar fi visat-o. Cum v-ar suna ideea să aveţi un joc a cărui acţiune să înceapă





undeva în preistorie şi să se termine prin anii 2000? Un shoot'em up care nu are pic de sânge clonat, originalitatea lui, pe mai toate planurile fiind de necontestat. Să vă zic despre ce e vorba. Cum era faza aia? A, da...A fost odată ca nici o dată un Centru Istorico -Tactic, şi acest centru, care de fapt se afla undeva mai târziu de vremurile pe care avem onoarea a le



trăii, conţinea un mare calculator în care erau stocate un maldăr de informaţii privind un experiment pentru deplasarea în timp. Mde, toate bune şi frumoase până într-o zi când un nenea cercetător de acolo s-a gândit că ar fi interesant să saboteze calculatorul înfigând un virus naşpa care să dea peste cap tot experimentul. Chestia e că în momentul activării virusului s-a deschis o poartă energetică care a prins o tipă ce se afla în zonă, aruncând-o undeva în timp. O să spune-ţi probabil *„şi ce-i cu asta!"*. Păi staţi să vedeţi cum stă treaba, tipa care a fost victima virusului se întâmpla să fie chiar iubita personajului principal, acesta ocupându-se cu securitatea clădirii în care se desfăşura experimentul. Supărat rău de ce se întâmplase, acesta dă o fuga în sala în care se afla calculatorul şi, găsind acea poartă a timpului pleacă în căutarea iubitei. Până aici sună a poveste de dragoste dar vă asigur că ceea ce va urma o să vă desprindă complet de acest sentiment, făcând loc misiunii disperate pe care o ve-ţi avea de îndeplinit. Aşa dar vă ve-ţi trezi aruncaţi în timp undeva prin Preistorie, moment cu care începe şi primul nivel unde o să daţi cu bâta la greu în tot felul de sălbatici sau stramoşi ai animalelor din zilele noastre, scopul acestor misiuni fiind colectarea unor chip-uri albastre care vor folosi la devirusarea calculatorului. Aici o să trebuiască să vă loviţi din plin strămoşii pentru ca



apoi să reuşiţi să treceţi la al doilea episod, acest lucru fiind posibil doar în cazul în care vă încadraţi în timp, şi adunând cât mai multe chip-uri. O treabă bună pentru a rezolva problema timpului este să trimite-ţi chip-urile în viitor prin nişte sfere albastre care se vor forma în momentul în care ve-ţi trece pe lângă ele. Staţi să vă zic şi cum să face-ţi asta. În momentul când ajunge-ţi în dreptul lor folosiţi tasta care vă dezactivează armele, apoi orientaţi-vă pe direcţia sferei şi apăsaţi pe tasta pentru *„înainte"*. Şi vă mai zic o chestie. În momentul când ve-ţi auzi un zgomot de ecou, sau cor, ori cum ceva de genul ăsta, opriţi-vă şi repeta-ţi aceiaţi



mişcare ca mai sus. Asta o să vă folosească să descoperiţi diferite intrări secrete sau alte arme ascunse prin joc.

Revenind la acţiune, aceasta este structurată pe epoci, fiecare fiind împărţită în două nivele care se finalizează cu descărcarea chip-urilor găsite, cele care rămân în plus acumulându-se cu fiecare nivel. În ceea ce priveste armele pe care le folosiţi, dragii moşului trebuie să vă spun că fiecare epocă o veţi începe doar dând cu pumnu', armele intrând în posesia voastră doar omorând adversarul care le folosea. Cu alte cuvinte, legea junglei băi frate că de nu s-a zis cu voi.

Cred că va întrebaţi acum cum stă chestia cu epocile. Câte sunt, şi ce este aşa deosebit la ele. Păi aveţi şi voi



puţintică răbdare că vă zic câte ceva şi despre treaba asta. După cum v-am mai spus acţiunea începe în Preistorie, continuându-se cu mult iubitul Imperiu Roman unde o să vă jucaţi de-a Decebal şi Traian, zburdând apoi voioşi in Japonia Evului Mijlociu. Aici numai faze de Mortal Kombat, ninja care se rup în figuri fluturând fel de fel de săbii prin faţa voastră, samurai sau tipe gingaşe care abia aşteapta să îşi înfigă evantaiul sau coasa în tine şi alte minunăţii d-astea. Bineînţeles că din evul mediu nu putea lipsi Europa. Cutreerând castele sinistre ve-ţi avea de înfruntat tot soiul de cavaleri, străjeri, vrăjitori şi chiar nişte preoţi graşi care, probabil de plictiseală, o să arunce în voi cu butoaie. La episodul ăsta trebuie să aveţi mare grijă pentru că sunt tot felul de ciudăţenii pe care trebuie să le dibuiţi, dacă nu s-ar putea să rămâne-ţi blocaţi pe undeva căutând disperaţi o ieşire. Amintiţi-vă ce v-am spus cu ecoul ăla...sau cor, ce-o fi. Mde, să trecem mai departe. Partea cu inchiziţia. Aici e chiar frumos. Primul nivel este pe o corabie unde trebuie să vă duelaţi cu spaniolii în călătoria spre ţara lui Columb, în această perioadă fiind şi prima oară când ve-ţi folosi o armă de foc. Odată ajunşi pe ţărm ve-ţi intra în nivelul al doilea unde o să aveţi de-a face cu un mare templu bântuit de băştinaşi înarmaţi cu tot felul de suliţe şi săgetuţe, aceştia, deranjaţi de prezenţa voastră dorind să vă înlăture

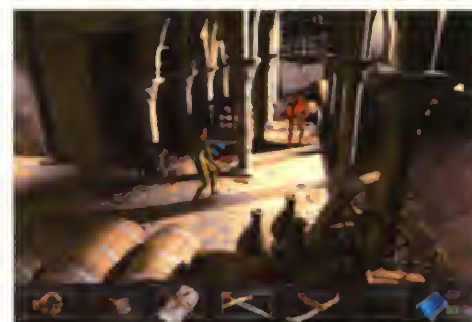


sub orice formă. Şi aici veţi întâlni o grămadă de catacombe şi tunele secrete care vă vor ajuta simţitor dacă le veţi descoperii. Dacă tot suntem pe tărâmul Ţării de Foc, ar fi fost păcat să lipsească mult iubitul vest sălbatic, care poate fi considerat cu adevărat cea mai discutată perioadă a istoriei acestui continent. E, acum o să vă jucaţi şi pac pac cu indienii, trnsformându-vă într-un veritabil personaj de western cu pistoale, puşti şi restul armelor care vă sunt cunoscute şi vouă din filme. Trecând mai departe la următorul episod, veţi ajunge la perioada războaielor moderne care este compusă din primul război mondial şi războaiele civile ale anilor '90. Şi aici istoria este respectată întocmai, fiind uşor de recunoscut un avion german triplan din primul război mondial sau binecunoscuta mitralieră Kalashikov atât de folosită în războaiele din zilele noastre.

Trecând prin toată istoria acestei planete, veţi ajunge în cele din urmă în viitor, pe undeva prin secolul XXI unde veţi întâlni tot felul de roboţi şi monştri, rătăcind prin staţii galactice pierdute în

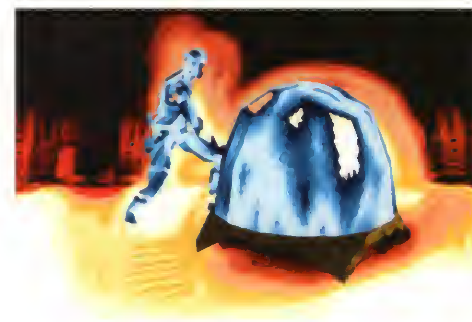


spaţiu. Ultimul episod, şi cel mai important, este cel în care veţi înfrunta cu adevărat timpul, aici având de-a face



cu o serie de inamici virtuali creaţi de virus, nivel în care personajul principal îşi va găsi şi iubita pe care o va elibera din capcana timpului, luptându-se cu ultimul inamic al jocului, virusul. Acesta este personificat printr-un rechin care odată înfrânt va devirusa calculatorul, aducându-i pe cei doi în timpul din care plecaseră.

În ceea ce priveşte grafica, bineînţeles 3D, personajul fiind privit cam ca în Tomb Rider. La capitolul ăsta singurele critici care s-ar putea aduce ar fi mişcarea lentă a personajului în deplasările de rutină şi faptul că poligoanele din care este compus sunt un pic cam culţuroase. În rest grafica e



OK, detaliile şi rezoluţia fiind destul de îngrijit lucrate. Acţiunea este completată de o vastă bibliotecă de sunete ce aduc un FX excelent jocului, singura problemă fiind fundalul muzical care, după opinia mea nu este de fiecare dată în spiritul jocului. Dar nu-i nimic, asta prea puţin o să vă afecteze pentru că acţiunea acoperă destul de bine aceste mici imperfecţiuni. Încă o chestie nasoală este lipsa opţiunii multiplayer care se pare că o să vă lipsească de plăcerea ciondănelii în grup. Asta este, nu le putem avea chiar pe toate.

Păi cam asta a fost tot ce am avut de spus. Ş-am încălecat pe-o şa...cu restul nu vă mai plictisesc. Vedeţi cum faceţi rost de jocul ăsta că aveţi ce juca. Îmi dau cuvântul meu de gamer că merită. Hai, gata, vă ajunge, lăsaţi-mă să dorm că-mi ajunge. Nu uitaţi de treaba cu ecoul ăla.

Indianu'
(Răzvan Pătraşcu)



În acest simulator de automobile aveți posibilitatea de a conduce mașini supersport. În mod normal vă stau la dispoziție opt modele. Dintre aceste mașini fac parte printre altele Lotus GT1, Jaguar XJ220, Ferrari F50 și McLaren F1 care costă în jur de 1.500.000 de mărci germane.



Fiecare din aceste mașini au caracteristici proprii. În joc există totuși și o serie de autovehicule „ascunse". Astfel, cel care dorește să folosească de exemplu un dulap ca mijloc de locomoție nu trebuie decât să introducă niște coduri. Aceste coduri trebuie introduse în meniul principal din Need for Speed II. La sfârșitul fiecărei parole introduse corect va apare un scurt semnal acustic. Iată deci parolele în spatele cărora se ascund autovehiculele nedocumentate:

„armytruck": Mercedes Unimog Army Truck

„bmw": BMW

„bus": bus american

„commanche": Comanche Pick-Up Truck

„jeepyj": Jeep YJ

„landcruiser": Toyota Landcruiser

„mercedes": Mercedes Cabrio

„miata": Mazda Cabrio

„quattro": Audi Quattro

„semi": camion

„snowtruck": Mercedes Unimog Snow Truck

„vanagon": bus VW

„volvo": Volvo combi

„vwbug": VW broscuță

„vwfb": VW Fastback

„drive29": bus de la Monolithic Studio

„drive 30": limuzină lungă cu piscină

„drive31": Citroen 2CV



„drive32”, „drive33” şi **„drive34”:** bus de şcoală turbo

„drive35”: ladă de lemn

„drive36”: roabă

„drive37”: dulap de haine

„drive38”: Tyrannosaurus Rex

„drive39”: căruţă din vestul sălbatic - fără cai

„drive40”: stand cu suveniruri





Pentru cei care vor să joace o cursă nouă există codul **„hollywood”**. Acum aveţi posibilitatea să jucaţi ceva nou.

Mr. President (Florian Răileanu)

„drive41” şi **„drive42”:** standuri cu suveniruri acoperite

„drive43”: trunchi de pom

„drive44”: cutie de lemn

„drive45”: metrou

„drive46”: maşină de poliţie antigravitaţională futuristă

„drive47”: OZN

„drive48”: camion antigravitaţional futurist

„drive49” şi **„drive50”:** cutii de lemn

O serie din vehiculele enumerate mai sus sunt lente. Cu o broscuţă nu veţi avea de exemplu nici o şansă să câştigaţi o cursă. În acest scop tastaţi în meniul principal „pioneer”. Acest cod dă ceva putere motorului. Nu trebuie să vă mai fie acum frică de celelalte maşini supercool. În plus, mai există un cod care influenţează proprietăţile autovehiculelor. Cu „slip” veţi fi un pic mai rapid faţă de concurenţi.





Dacă tot am făcut o rubrică pentru nostalgici, m-am gândit să scriu şi eu despre un joc care să stârnească într-adevăr ceva amintiri despre vremurile de demult aşa că am aruncat o privire, ceva mai lungă, prin arhiva de jocuri d'alea de prin timpuri de mult apuse, unde, tot plimbându-mă cu mouse-ul printre titluri, am dat de un fişier pe care scria „*lem*". M-am gândit eu.... „*lem*"?! Ce-o fi ăla „*lem*"? La început am zis că şi-o fi băgat vreun coada prin socotitoru' meu şi a făcut la mişto un fişier cu „*lemne*", da ce butoanele mele să caute lemne aici? În cele din urmă, corupt fiind de curiozitate, am mişcat uşor mouse-ul şi am dat un dublu click pe „*lem-ul*" ăla şi....ce credeţi voi că mi s-a înfipt pe retină? Un alt fişier cu numele Lemmings....LEMMINGS?! Deja, memoria mea din căpăţână începuse să „*deschidă*" o cărămadă de „*fişiere*" cu amintiri de pe-atunci când mă chinuiam să ajung cu degetu' la ultimul buton de la lift, adică acum vreo 7-8 ani. Îmi aduc aminte că am văzut prima oară Lemmings-ul pe un Spectrum la un prieten, după aceea pot să vă spun că aproape în fiecare zi, timp de vreo săptămână, tot timpul mi-l petreceam jucând Lemmings-ul, iar când nu jucam derulam caseta şi încărcam nivele de dimineaţă până seara pe la 8 când venea taică-miu de la servici şi îmi lua HC-ul din mâini ca să se uite la Actualităţi. Şi uite aşa, tot încărcând şi reîncărcând nivele am reuşit şi eu să termin jocu' ăsta cu creaturi cu părul verde. Mai tîrziu, cam peste un an de la mai sus menţionatul „*eveniment*" din viaţa mea de gamer, un vecin şi-a cumpărat un 386, nu cred că vă puteţi imagina ce impresionat am rămas când am văzut ce repede încărca nivelele, şi ce frumos erau colorate, comparativ cu ce putea HC-ul meu, iar mouse-ul....minune a tehnici băi frate, păi când am văzut ce uşor puteam face treaba pe-acolo, doar plimbând pe masă şoarecu' ăla...



Da' să lăsăm totuşi de-o parte amintirile astea prăfuite şi să vă zic aici şi câteva vorbe despre Lemmings că poate mai sunt unii printre voi care nu au avut încă posibilitatea să îl joace!?! Aşadar, istoria Lemmings-ului a început prin anul '90 când băieţii de la Psygnosis s-au gândit să îl scoată şi ei pe piaţă, aşa, ca tot producătoru' care are un joc nou. Chestia este că produsul era într-adevăr ceva neobişnuit, prin ideea de joc pe care o impunea. Ţinând cont de faptul că pe vremea aia nici nu ne trecea prin bibilică ideea de poligoane texturate sau 3D-uri, grafica bmp nu-şi lăsa foarte greu amprenta, mai importantă fiind originalitatea şi complexitatea jocului, calităţi de care Lemmings-ul a beneficiat din plin, la acel moment făcând destul de multă vâlvă printre gameri. Să vedem acum cam în ce constă jocul. Dacă vreţi să vorbim de personaje, la cap ăsta ce ar fi de spus e că aveţi de folosit un mare maldăr de omuleţi cu păru' verde care la fiecare nivel cad printe-o uşă din tavan şi se ţin toţi ca oaia după traseul primului lemmings. Acesta la rândul lui pleacă de nebun pe unde apucă şi o ţine aşa fără să-i pese de obstacole sau că dacă cade într-o văgăună şi moare ceilalţi confraţi o să îl urmeze cu aceeaşi nepăsare...sincer să fiu, cred că lemmingşii ăştia sunt cel puţin somnambuli, sau poate vor să se ducă în vizită pe tărâmul lu' ăl cu coarne...Deci ce aveţi voi de făcut e să îndrumaţi cât mai mulţi lemmingşi pe calea cea bună, adică spre o portiţă pe unde odată ajunşi o să cadă în următorul nivel din tavanul căruia se va deschide o altă uşă, şi o să o ţină tot aşa până la ultimul nivel. Acum să nu credeţi că treaba e chiar atât de simplă, pentru a putea trece la nivelul următor trebuind să salvaţi un anume procent din totalul de lemmingşi din acel nivel. Până aici toate bune şi frumoase, a...vreţi să să ştiţi cum să-i salvaţi? Păi în partea de jos a ecranului o să găsiţi un meniu cu tot felul de ordine pentru omuleţii voştri care, în funcţie de nivel, vor trebui să sape, să construiască scări, sau să închidă drumul pe o direcţie greşită, de asemenea, dacă un lemmings se îndreaptă spre o cădere de la o distanţă prea mare puteţi selecta o paraşută şi acesta va ateriza ca albina în a ei floricică. Trebuie să vă mai spun că fiecare opţiune din meniu este limitată de o cifră care variază la fiecare nivel, iar pe măsură ce înaintaţi mai mult în joc, la unele nivele vor exista ordine neoperaţionale, acestea fiind înlocuite cu nişte combinaţii de ordine pe care trebuie să le deduceţi voi. He,he,he...vă mai folosiţi şi voi neuronu' ăla la chestii d'astea mai de logică că după aia se obişnuieşte prost săracu'. Dacă la un un moment dat vă veţi da seama că nu mai puteţi finaliza un nivel din lipsă de timp, de ordine sau pentru că a-ţi pierdut prea mulţi lemmingşi, există în meniu o opţiune prin care puteţi arunca în aer toţi omuleţii rămaşi în viaţă, chestie care v-o recomand călduros şi din tot sufletu' că tare mişto mai bubuie. Dacă vă apucaţi acum să jucaţi Lemmings-ul tot ce pot să vă spun e că aţi cam rămas un pic în urmă, de fapt un pic mai mult, dar nu-i nimic, aveţi şi voi un avantaj, puteţi să vă faceţi o arhivă pentru Lemmings şi să adunaţi cam tot ce s-a produs de prin '90





încoace, inclusiv o versiune 3D apărută undeva prin anul trecut. Aşa că, dragii moşului, dacă vreţi pitici cu păru' verde şi cu capete ţuguiate, vreo câteva luni de aici încolo aveţi ce face, mai ales dacă nu aveţi nişte sisteme prea performante...îmi aduc aminte că odată, când eram şi eu mai mic, stătusem o zi întreagă să joc SimCity pe HC, şi după ce m-am chinuit toată ziua să ajung în nu ştiu ce an, când eram şi eu mai fericit a pornit frigideru' şi sa dus naibi tot jocu'...uite că iar am început să bat câmpii cu amintiri d'astea de pe vremea cu butonu' de lift, eh...ce să-i faci domne, aşa-i la bătrâneţi. Acu' vă las cu butoanele voastre cu tot ca să mă gândesc la „*NOSTALGIC*"...

Indianu' he.he.he...

LHX



Eh, e! Frumoase vremuri! Nu ştiu cum eraţi voi da' eu eram pur şi simplu disperat după jocu' ăsta! Era durere! Ne adunam câte cinci-şase şi făceam concurs care omoară mai mulţi inamici. Ăla care pierdea era dator cu o îngheţată. Marfă, nu! Am pierdut cam mulţi bani atunci. Da' ce contează distracţia era pe măsură. Să trecem acum la lucruri mai serioase.

Jocul are un concept simplu: primeşti o misiune, apoi cauţi inamicul iar în cele din urmă trebuie să-l faci cel puţin o grămadă de fiare vechi. Mişto, nu! Ceea ce mi-a plăcut cel mai mult la jocul ăsta e că nu-ţi trebuie facultate să



zbori cu elicopterele alea. Îţi trebuie mult mai multă îndemânare ca să eviţi situaţiile periculoase şi ca să-ţi atingi scopul misiunii. Cel mai greu de ochit sunt avioanele de vânătoare care zboară cu o viteză net superioară şi care sunt astfel mult mai dificil de atins. Ţin minte că era un adevărat eveniment când careva dintre noi nimerea un avion. Fericitu' primea un bonus (tot o îngheţată).

Grafica e ca de pe vremea lu' 286. Ce vreţi şi voi. Şi vechi şi grafică bună. De unde atâta! Mult mai interesantă este însă povestea jocului. Poţi să-ţi alegi misiuni în Vietnam, Libia sau Germania de Est. Fiecare misiune pe care ţi-o alegi are un scurt istoric şi o descriere asupra lucrurilor pe care trebuie să le faci. Pe parcursul jocului şi în funcţie de numărul misiunilor încheiate cu succes, gradul tău va creşte de la locotenent la... nu ştiu exact la ce, că nu le am cu ăstea. Poţi alege patru tipuri de elicoptere: Apache, Black Hawk, LHX şi Osprey. Sigur că cel mai rapid şi mai perfomant este LHX-ul. Ăsta e dotat cu cameră video şi cu tot felul de aparatură electronică care îţi dă detalii asupra stării elicopterului sau chiar te avertizează dacă ai devenit cumva ţinta vreunei rachete inamice. Interesant este că există unele misiuni în care pur şi simplu nu se poate zbura decât cu un singur aparat. E, toate ca toate, da' problema e că aparatul respectiv este un elicopter leneş şi greoi, dotat pe deasupra şi cu un armament de-ţi vine să resetezi calculatorul.

Haios e însă altceva. Iei în ţintă un inamic, tragi şi după aia apeşi tasta F10. Porneşte racheta, zboară un pic şi acum... oooaaahhhhh! Varză l-am făcut. Cool. Poate că sunt eu un pic cam ciudat, da' e un joc super! Din păcate uite că mi s-a terminat benzina. Trebuie să mă întorc la bază şi să mă alimentez. E cam departe. Cinci mile!?. Poate o să reuşesc totuşi să mă întorc victorios acasă. Până atunci staţi să vă mai



povestesc câte ceva despre minunăţia asta. Ce-o fi fost domne' în capu' ălora de la Electronics Arts când au făcut jocul ăsta. În mod sigur numai neuroni de copii trăzniţi. Ca orice casă care se respectă au tras un joc a-ntâia. Păcat că nu au fost prielnice condiţiile de atunci că sigur făceau ceva şi mai meseriaş. Dacă ar fi avut şi ei la dispoziţie un Pentium MMX la 200 sigur ar fi ieşit ceva mare. Da' chiar şi aşa, sunt sigur că sunt mulţi cei care îndrăgesc încă aceste jocuri. Vorba aceea, jocuri cu care au crescut. Pentru vremea respectivă pot spune că ăsta era un joc foarte complex. Aveai hartă, misiuni secrete, diferite aparate de zbor, mai că mă simţeam unu' de-al lor. Ehe! Poate înţelegeţi şi voi acum. Probabil că dacă s-ar reface LHX-ul, în sensul că dacă i s-ar modifica grafica, ar reveni în topul preferinţelor. Un lucru e însă sigur. Ăsta e un joc care-mi zace la inimă. Şi vă pot spune că pot număra pe degete jocurile care mi-au plăcut.

Staţi aşa că am ajuns acasă. Să aterizez! Uşor, uşor ... ăăă am spart parbrizul. Nu-i nimic, las' că data viitoare o să fie mai bine.

Tocmai mi-am adus aminte de o fază. Eram tot aşa strânşi într-o clasă de liceu călare pe un calcsulator şi jucam LHX-ul. Şi-mi zice Popică, un coleg de-al meu: „*Bă, fi atent!*". Şi nici una, nici două pune ţinta... pe ce credeţi? Pe o cămilă, bă fraţilor. A tras cu mitraliera şi să vedeţi ce mişto s-a împrăştiat. O minune! Cam sadic nu... he, he.

Mr. President (Florian Răileanu)

NINTENDO 64 - O NOUĂ GENERAȚIE DE CONSOLE

Cu toții am auzit de Nintendo și de produsele acestei firme. Totuși foarte puțini au avut șansa de a ține în mână un astfel de aparat și astfel să observe ce are acesta de oferit.

În general consolele sunt simplu de utilizat. În acest scop manualul de utilizare dat de producător este suficient pentru a învăța în cel mult o jumătate de oră cum se conectează acest aparat la TV și cum poate fi acesta folosit într-un mod optim. Din acest punct de vedere consolele nici măcar nu se pot compara cu PC-urile. Cei care utilizează PC-uri cunosc desigur problemele care apar cu jocurile sub Windows 95. Adesea apar erori de program, iar unele jocuri pur și simplu nu vor să ruleze pe unele arhitehturi. Nintendo a rezolvat mult mai simplu aceste probleme. Gamer-ul nici măcar nu trebuie să-și facă probleme în privința sunetului și a incompatibilităților, consolele funcționând pe orice model de TV cu condiția ca acestea din urmă se dispună de o mufă EUROSCART. Redactorii LEVEL au rămas plăcut surprinși de ușurința cu care aceste aparate pot fi puse în funcțiune. Din pachetul de livrare face parte consola propriu-zisă, cablurile de conectare la TV, un adaptor, o alimentare și un joystick specific, totul la un preț de aproximativ 300 de USD. Iată și aici o diferență între PC, care costă mult mai mult, și consolă. În plus, performanțele grafice pot fi atinse doar de un PC dotat cu un procesor Pentium II la 266 de MHz și cu o placă grafică 3D din ultima generație. Poate că știți ce înseamnă acest lucru. Dacă nu vă spun eu. În jur de 3000 de USD.

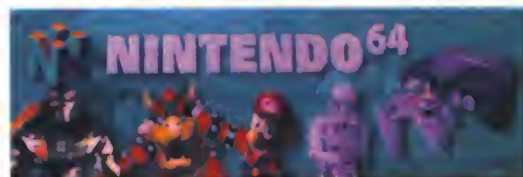
Calitatea grafică

Produsele Nintendo din ultima generație folosesc din plin grafica 3D. Și totul este afișat cu umbre în timp real, cu nori de fum etc. Este o adevărată plăcere să joci pe așa ceva. Singura parte proastă este însă că nu există decât foarte puține jocuri pentru console. Aici un avantaj important îl au PC-urile, pentru care sunt concepute mult mai multe titluri. Dar majoritatea acestor produse au o grafică care lasă de dorit, iar în ultima vreme liderii mondiali din branșa software-ului de divertisment realizează jocuri foarte pretențioase care cer o configurație foarte puternică, astfel încât foarte puțini își permit să achiziționeze produse noi apărute pe piață. Ca dovadă, casele producătoare de jocuri înregistrează o curbă ușor descrescătoare a vânzărilor.

More power = Nintendo 64

Inima lui Nintendo 64 este un procesor RISC pe 64 de biți produs de firma MIPS, cu o frecvență de 93,75 Mhz, iar de grafică se ocupă un coprocesor performant de la Silicon Graphics. Cu toate acestea cele mai noi jocuri proiectate pentru Nintendo 64 nu folosesc decât 65 la sută din resursele unui astfel de aparat. Un alt punct în plus este ergonomia aparatului precum și timpul de încărcare al jocurilor foarte mic. Nu am măsurat în secunde acest timp, însă este suficient să introduci modulul de joc pentru ca două clipe mai târziu să poți intra liniștit în joc. Gândiți-vă un pic la PC-uri. Jocurile dedicate acestora au nevoie de un timp de încărcare mult mai mare, plus instalări, plus configurări, îți ies peri albi nu altceva.

Din păcate consolele nu pot fi extinse, de exemplu cu un alt tip de procesor sau coprocesor. Aici PC-urile au un avantaj, putându-se configura aproape după bunul plac al fiecăruia.



Componentele sunt însă scumpe, astfel încât un utilizator își poate permite un upgrade doar la doi-trei ani o dată. În plus, consolele sunt dotate cu un controller ergonomic care simplifică deservirea jocului. Joystick-urile destinate PC-urilor sunt foarte greu de configurat și calibrat, acestea fiind în plus și neergonomice. În cazul consolelor fiecare joc ocupă anumite taste, fiecare dintre acestea având funcții specifice predefinite. Astfel, utilizatorul nu este nevoit să piardă vremea cu calibrarea și configurarea controller-elor Nintendo. Simplu și la obiect. La urma urmei ajungi la concluzia că totul e mai simplu decât tabla înmulțirii. Să sperăm că în viitor numărul de jocuri pentru console va crește, pentru că un televizor are oricine, iar calitatea grafică și sunetul consolelor sunt cu mult superioare PC-urilor. La mai multe jocuri și... haideți, have a little fun with Super Mario!

Mr. President

Producător: Nintendo
Ofertant: Omnitoys
Adresa: B-dul Poligrafiei 3 București
Tel: 01-2233175
Fax: 01-2233164



Super Mario Kart

Ne-am tot uitat noi aşa la el când l-am pornit. O cursă de carturi! Ce poate fi aşa de spectaculos? Staţi aşa că vă explic.

3-2-1 Start. Vooommmmm... am plecat, cu încă şapte după mine. Pistă liberă pentru cea mai tare distracţie motorizată de când s-a inventat motorul. Cool! Nu! E suficient să ai ochi şi două mâini ca să-ţi poţi învinge propriul tău Nintendo.





Cel mai mişto e când se strâng vreo patru inşi să-şi încerce puterile. Stau toţi aşa grămadă, fiecare cu ochii pe sfertul lui de ecran şi apasă îndrăciţi pe butoanele alea. Prima dată am jucat cu Mario! Micuţul italian, a vrut prima dată să concureze pe o pistă mai puţin spectaculoasă, fără prea multe curbe sau ostacole. Singurul lucru care mă cam stresa erau nişte coji de banane aruncate pe caldarâm. Dacă treci peste vreo coajă din asta stai vreo două secunde şi după aia numa' îl vezi pe Mario cum se învârte aşa ca un mixer şi strigă disperat: „Mamamiaaaaa...". Un efect deosebit zic eu. Foarte mulţi consideră haios strigătul de durere al macaronarului.

În joc există patru cupe. Fiecare din acestea conţin patru circuite. Învingătorul unei cupe urcă pe podium în uralele lui Nintendo şi ale colegilor. Fiecare cupă are caracteristicile ei. De exemplu, cursele din cadrul cupei Mushroom se desfăşoară în patru medii diferite. Prima cursă se desfăşoară pe un stadion, a doua la ţară, a treia pe malul mării, pe o insulă, iar a patra se desfăşoară în deşert. Poate că acum înţelegeţi mai bine de ce e acest joc mai deosebit. Pun pariu că fiecare dintre voi care şi-a aruncat ochii pentru prima dată pe titlul acestui articol s-a gândit la un joc de maşinuţe care se desfăşoară undeva într-o sală cu şosea asfaltată. Uite că băieţii răi au fost ceva mai constructivi şi inventivi şi au pus la cale ceva măreţ. La început efectiv nu puteam să stăpânesc drăcovenia aia de o juma' de metru. Efectiv nu puteam, până mi-am dat seama că jucam cu un cart cu o capacitate cilindrică de 150. Mai târziu mi-am dat seama că de fapt acest lucru înseamnă că jucam la nivelul cel mai avansat. Aha, de aici şi derapajele alea spectaculoase şi prăbuşirile prin prăpăstii. Aşa că am setat jocul pe 50 de cc. Lucrurile s-au schimbat puţin. Concurenţii mei mergeau mai lejer şi mi-au permis şi mie să mă clasez printre primii trei.







Interesantă este şi ideea producătorilor de a pune peste tot în joc sigla Nintendo. Mai că-ţi vine să râzi. Joci pe un Nintendo, un joc Nintendo în care scrie Nintendo. Mi se limbă plimba-n gură.

Nu prea v-am povestit însă despre grafică. Ce poţi spune despre jocurile Nintendo. În afară de faptul că îţi oferă o grămadă de posibilităţi de joc, cum vrei şi cum nu vrei, grafica este absolut TOTALĂ!!! Animaţiile din joc sunt foarte bine realizate şi se desfăşoară în timp real, fără latenţă sau alte prostii din astea. Închipuiţi-vă că într-o cursă care se desfăşoară pe malul mării se vede marea cum se mişcă. Arătaţi-mi voi un joc care să facă aşa ceva. Eu nu prea am văzut până acum sau cel puţin nu-mi aduc aminte. Să vedeţi şi cursele care se desfăşoară prin castel. E foarte frumos. Bolovani care sar de colo-colo şi care trebuie ocoliţi, tufişuri, scări, poduri peste râuri de lavă, este o adevărată plăcere, zău. O altă cursă interesantă mi s-a părut a fi una prin junglă. Să vedeţi ce haios aruncă cred că nişte maimuţe cu nuci de cocos în cei care ies de pe pistă. O minune. Numa' treci aşa ca omu' cinci centimentri dincolo de drum şi deja te şi trezeşti cu câteva nuci de cocos în cap. Frumos, nu?



Mario Kart este un alt joc care foloseşte din plin grafica 3D. În ceea ce priveşte sunetul producătorii au optat pentru o grămadă de efecte care pur şi simplu te dau pe spate. Tot ce vă pot sfătui e să faceţi pe dracu' în patru să vedeţi şi voi ce înseamnă Nintendo 64 şi jocurile care rulează pe acesta. Aşa ca de la gamer la gamer:„Băi, fraţilor aci aveţi şansa să-l daţi de gard pe Mario!"

Mr. President

Producător: Nintendo
Ofertant: Omnitoys
Adresa: B-dul Poligrafiei 3 Bucureşti
Tel: 01-2233175
Fax: 01-2233164

Super Mario 64

Cel mai tare joc din seria Mario a fost supus de către gamerii redacției noastre unor chinuri îngrozitoare. Numai fum n-a ieşit din consolă...



E BESTIAL!!! E tot ceea ce pot spune. De când a intrat bietul Mario la noi în redacție n-a avut un pic de linişte. Efectiv l-am înnebunit. După ce l-am întors pe toate părțile, l-am jucat de ne-a ieşit aburi din creieri. Şi asta nu-i nimic! Să vedeți de acum încolo ce-l aşteaptă. Parcă au înnebunit cu toții. Nu ştiu cum să fac să-l feresc pe bietul omuleț italian de starea asta de nebunie care i-a apucat pe colegii noştri. Efectiv parcă au mâncat nebunele. La început au zis toți că nu e prea deosebit, dar acum se pare că şi-au schimbat părerea.
Şi aşa am dat de naiba...
Povestea începe cam aşa. Micuțul Mario primeşte într-o bună zi cu soare o scrisoare de la prințesa Peech prin care aceasta îl invită respectuos să binevoiască să ia masa la castel. Zis şi făcut. Mario porneşte şi când ajunge la castel are o surpriză. Un chițibuş (un om care seamănă cu o ciupercă) îi dă vestea bună lu' Mario. Bowser, personajul negativ al acestei aventuri, i-a răpit pe castelani închizându-i în alte lumi create cu ajutorul unor stele. Uşile care duc în aceste dimensiuni se pot deschide doar cu ajutorul „power stelelor" care trebuie descoperite pe parcursul jocului. Acestea se ascund în locuri pe care nimeni nu le bănuieşte. Trebuie să ai o minte cel puțin bolnavă ca să descoperi cam pe unde s-ar putea ascunde aceste stele magice. Oricum, concluzia este că trebuie să cauți pe acolo pe unde nici nu te gândeşti. Cam atât despre ce trebuie să faci. Să intrăm acum puțin mai adânc în interiorul lui Super Mario 64.





Bob-Omb...

Singurul loc în care poți intra pentru început este lumea stăpânită de tiranul Bob-Omb. Misiunea ta aici este de a-l învinge pe acesta, lucru care nu este prea simplu de realizat. Am uitat să vă spun că lumile se ascund în castel în spatele unor tablouri. Aşadar, deschizi uşa, te uiți un pic împrejur, ocheşti tabloul pe care sunt desenate nişte bombe, faci un salt şi deja ajungi dincolo. E, şi acum începe adevărata acțiune. Peste tot în joc veți găsi nişte panouri prin care se sugerează ceea ce trebuie să faci. Cel mai indicat este să citeşti aceste panouri, vă spun că ajută foarte mult. E, prima „power stea" o puteți obține dacă-l învingeți pe tiranul Bob-Omb. În acest scop trebuie să ajungeți mai întâi în vârful unui munte. Sigur că peste tot te urmăresc obstacole de tot felul. Astfel e de exemplu o dihanie cu cap rotund şi cu dinți ascuțiți care latră ca un câine şi care de abia aşteaptă să te capseze. E foarte haios să-l auzi pe bietul macaronar cum se vaietă când îl loveşte vreo bombiță sau când cade de pe vreo creastă. Dacă ați reuşit să ajungeți în vârful muntelui o să aveți de furcă cu idiotul ăla care seamănă cu o bombă cu mustață. Trebuie să te mişti rapid, să te duci prin spatele lui, să-l prinzi şi să-l arunci. O să vă chinuiți puțin, dar de fapt ăsta e farmecul jocului. După ce l-ați aruncat de trei ori, explodează subit şi vă dă o „power-stea". Cu ea puteți ajunge acum în celelalte trei lumi care se ascund undeva prin castel.

Fortăreața lu' Whomp...

Bineînțeles că nu e o fortăreață obișnuită. Aici se petrec lucruri puțin mai ciudate. Cum, de ce? Păi ați mai văzut voi până acum un castel în care să se miște zidurile și care să fie păzită de niște mari blocuri de piatră care umblă de colo-colo și când te văd să fugă înspre tine și să se arunce cu fața în jos să te strivească. Eu nu! E, asta n-ar fi nimic dacă nu ar exista și niște plante carnivore, care de abia te așteaptă să te servească la prânz. Ei, să spunem că treci de toate ăstea și ajungi în vârful fortăreței unde bineînțeles zace tatăl blocurilor de piatră și al fortăreței. Acum să vă văd ce mai faceți. Lu' ăsta trebuie să-i fluturi așa pe la nas până se aruncă și el pe burtă ca să te strivească și apoi să sari cu fundulețu' pe el ca să-l faci praf. Mi-a venit să râd când idiotu ăla s-a ridicat de jos și mi-a spus că îmi dă „power steaua" lui pentru că i-am vindecat spatele. Ha, ha... Și pe tata îl doare spatele, ce-ar fi să sar pe el să-i îndrept șalele pentru ca la urmă să-mi dea recompensă un BMW ultimul tip. E, cum sună? Tentant, nu?

„Power stelele" ascunse

Sigur că pe parcurs jocul se complică. Pentru a obține stele nu este suficient să te bați numai cu tiranii din diverse lumi dar trebuie să găsești și o serie de stele ascunse. De exemplu, în primul nivel, Bob-Omb, se mai ascund încă trei astfel de stele. Una dintre acestea o puteți obține culegând opt monede roșii care se ascund cine știe pe unde. În altă lume trebuie să te dai pe un fel de topogan uriaș până ajungi într-o cameră secretă unde se află o astfel de stea. Vi se pare cumva că e ușor de realizat? Nici vorbă. Îți trebuie fie ceva mai multă îndemânare, fie o tonă de noroc. Dacă ați reușit din prima înseamnă că ați avut noroc, dacă reușiți de abia a zecea oară înseamnă că aveți îndemânare. Easy, isn't it?



Jolly Roger Bay...

E, după cum v-ați dat probabil seama trebuie să înoți cam multișor în acest nivel. Bine, la capăt nu trebuie să te lupți cu nimeni. Trebuie doar să deschizi niște lăzi în ordinea care trebuie. Aveți grijă! Dacă nu o faceți cum trebuie pierdeți ceva din viață. O.K. un pic mai mult. Este absolut fantastic când înoți prin grotele ălea pline cu apă. Vezi așa cum ies bulbucii de aer, mai nasol e când te înneci. Scoate un sunet destul de neplăcut. Cel mai mult mi-a plăcut că se mișcau peștișorii ăia așa drăguți pe acolo, ceva de speriat. Imediat m-a dus cu gândul la Caraibe. Poate tot ajung vreodată pe acolo.



În final...

Ce poți spune despre un joc pentru consolă? Toate au un lucru în comun: grafică și sunet aproape perfect. Refuz să cred că la ora actuală există vreun joc pentru PC-uri care să fie atât de dinamic și atât de bine realizat. Action, action, action... aceasta este deviza Nintendo. Se pare că au și reușit în mare parte să satisfacă cerințele publicului larg. Ca o ușoară concluzie pot spune că nu este altceva decât un action-adventure de zile mari.
Have fun gamers!

Mr. President



Producător: Nintendo
Ofertant: Omnitoys
Adresa: B-dul Poligrafiei 3 București
Tel: 01-2233175
Fax: 01-2233164

JOYSTICK-URI ÎN TEST

Fiecare dintre noi îşi doreşte să achiziţioneze un joystick cât mai performant, care să-i facă viaţa mai uşoară în timp ce pilotează un simulator de zbor sau când conduce o maşină de curse. În ultimii ani piaţa a fost pur şi simplu asaltată de astfel de componente, fiecare utilizator fiind pus în situaţia în care nu ştie ce să aleagă. În acest număr vă prezentăm trei astfel de aparate: Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro, de la Microsoft, Flight 2000 F-21 şi Power Station, acestea din urmă de la Genius. Astfel de quick teste vor mai apărea în cadrul revistei noastre, prin această rubrică dorindu-se informarea cititorilor asupra produselor noi care apar, cât şi asupra produselor care sunt deja existente pe piaţa românească.

Flight2000 F-21



Aşa cum ne-am şi aşteptat, produsele Genius au dovedit în cadrul testului performanţe bune, acestea fiind ideale pentru toate jocurile.

Ce oferă acest model?

Flight2000 F-21 este unul dintre cele mai avansate aparate de acest fel. S-a acordat în special o atenţie foarte mare ergonomiei aparatului, acesta fiind compatibil cu toate jocurile educaţionale, de acţiune sau simulatoare care rulează pe PC-uri compatibile IBM. Spre deosebire de alte aparate, acest joystick are şi o serie de funcţii speciale, ca de exemplu Throttle Control şi View Finder. De asemenea, aparatul este dotat cu 4 butoane, funcţiile acestora fiind dependente de joc.

Surpriza a venit când am desfăcut pachetul şi am găsit înăuntru un simulator de zbor: SU-27 Flanker. Vă aduceţi aminte ce vâlvă a făcut acest simulator? Toate ca toate da' să vedeţi ce frumos rulează jocul când te ajută joystick-ul. Vă spuneam mai înainte de două funcţii speciale, View Finder şi Throttle Control. Unele simulatoare necesită un sistem de afişare special. În mod normal pentru a se vedea dintr-un anumit unghi se foloseşte tastatura, acum munca îţi este uşurată prin acest buton special care îţi permite dirijarea realistă a view-ului. Funcţia de Throttle Control se foloseşte pentru setarea turaţiei motoarelor, deci implicit a vitezei avionului.

Punctele minus ale joystick-ului sunt lipsa unor suporţi mai aderenţi. Astfel, dacă se efectuează mişcări bruşte joystick-ul alunecă, stricând o parte din plăcerea jocului. În plus, aparatul este dotat cu două posibilităţi de reglare pe axa X şi Y, astfel încât aparatul poate fi centrat optim.

Flight2000 F-21 este indicat în special pentru simulatoarele de zbor. De exemplu, în combinaţie cu jocul SU-27 Flanker, care face parte din pachet, componenta oferă performanţe extraordinare, gradul de simulare reală fiind foarte ridicat. Dar nu numai simulatoare de avion se pot juca cu acest joystick ci şi simulatoare de curse. În cadrul testului am folosit jocul *Grand Prix 2*, joystick-ul oferind aici posibilităţi de corectare şi performanţe mai mult decât satisfăcătoare.

Florian Răileanu

Power Station

- The powerful combat station

Aveţi Super Street Fighter 2 şi vă enervează mulţimea de taste? Nimic mai simplu, cu acest joystick lucrurile se simplifică.

Modelul arată destul de sofisticat, existând pe lângă stick şi şase butoane de foc şi cinci butoane cu funcţii speciale. Joystick-ul a fost special conceput pentru jocurile de arte marţiale. Sigur că se poate juca şi alte jocuri cu acesta, de exemplu Monster Truck Madness sau F16 Fighting Falcon. Mare minune mai e şi tehnica asta. Vă daţi seama ce simple sunt unele lucruri. E suficient să conectezi joystick-ul la calculator, eventual să-l calibrezi şi după aceea lumea e a ta. Numai dacă stai să te gândeşti ce mişcări trebuie să faci ca să-ţi reuşească o anumită schemă spectaculoasă. Pe taste îţi trebuie ceva timp până să reuşeşti, cu joystick-ul ăsta totul e simplu. Mişti maneta în stânga sau în dreapta, apeşi butonul pentru lovitura cu piciorul sau cu mâna şi în final ieşi învingător absolut prin K.O..



Să vedem acum ce facilităţi mai prezintă acest nou model de la Genius. Pe lângă cele şase butoane, pe care se pot seta diferite funcţii, mai există şi un switch de turbo. Acesta are trei trepte, influenţând viteza jocului. Maneta de mişcări poate fi mişcată şi pe diagonală. De exemplu, cum se întâlneşte adesea în jocurile de karate, săritura dreapta sus se poate face doar printr-o simplă mişcare a mâinii, la fel de exemplu şi dreapta jos. Nu de puţine ori ţi se întâmplă să-ţi setezi tastele cum ţi se pare mai bine, iar apoi să uiţi care sunt diferitele direcţii de deplasare. Aici lucrurile sunt mai simple, arunci o privire o dată sau de două ori şi deja ştii că pentru ca să-ţi loveşti inamicul cu piciorul în cap e suficient să duci mâna puţin în diagonală şi să apeşi pe un buton de foc. Simplu şi rapid. Ce mai tura-vura, dacă sunteţi fani ai jocurilor pe calculator nu ar trebui să mai ezitaţi. Daţi-i drumu' şi faceţi-vă viaţa mai uşoară. Banzaiii....

Florian Răileanu



Producător: Genius
Ofertant: IMA Infoconsult
Adresa: Str. Popa Nan 9 Bucureşti
Tel: 01-6424197
Fax: 01-6422218
BBS: 2123088 - www.ima.ro

Simulator de zbor cu joystick adecvat

Până acum PC-ul avea efect numai asupra urechilor şi ochilor. Acum se intră ceva mai profund în simțurile omului. Noul joystick de la Microsoft creează în combinație cu simulatorul de zbor 98 senzații realiste.

Până acum simulatoarele de zbor păreau nerealiste. Începând însă cu simulatorul de zbor 98, data apariției pe piață fiind la începutul lunii Octombrie, lucrurile tind să se schimbe puțin. Aici veți găsi un test scurt al jocului Flightsimulator 98 împreună cu noul model de joystick de la Microsoft, *Sidewinder Force Feedback Pro Joystick.*

Simțurile tactile sunt puse la încercare

Noul sidewinder este dotat cu o tehnică aşa-numită force-feedback. Prin intrmediul unor mici motoare încorporate în joystick gamer-ul obține un răspuns tactil la situația de joc curentă. De exemplu, dacă se aterizează pe o pistă mai puțin netedă, maneta va vibra ca scoasă din minți, mai că n-o poți ține în mână. Se mai poate de asemenea sesiza presiunea rafalelor de vânt sau forța de atracția care acționează asupra unui Boeing 737 - 400. În combinație cu grafica deosebită a jocului, jocurile intră tot mai mult în realitate. Conectarea sidewinder-ului la PC se face printr-un gameport compatibil cu un soundblaster. În comparație cu joystick-urile clasice, PC-ul trebuie să transmită prin gameport comenzile de control la Force Feedback Pro. Deci cei care nu dispun de o placă de sunet compatibilă soundblaster vor avea cu siguranță probleme. Producătorul a promis însă că va ajuta utlizatorii prin realizarea unui adaptor.

În joystick lucrează un procesor pe 16 biți cu o frecvență de 25 de MHz, care transformă acțiunile jocului în mişcări speciale ale manetei. Prin acest procedeu se uşurează munca procesorului. Două motoare servo, care sunt cuplate la stick, produc forțele *„tactile"*.

Totuşi feeling-ul nu este singurul aspect deosebit al joystick-ului. În stick a fost amplasată o celulă optică care verifică dacă cineva ține mâna pe manetă. Astfel, mişcările sunt declanşate numai dacă aparatul sesizează că cineva ține într-adevăr mâna pe joystick. Un obiect care se mişcă pe masă gata să se rupă nu e o imagine prea obişnuită.

Pe lângă mişcările obişnuite, stânga-dreapta şi înainte înapoi, se poate dirija prin rotirea manetei o axă de mişcare suplimentară. Ramele laterale şi cele de înălțime se pot astfel controla cu o singură mână. Cea de-a patra posibilitate de dirijare a avionului este un potențiometru de la piciorul sidewinder-ului. Acesta din urmă este folosit la reglarea turației motoarelor.

Surpriza a venit în momentul în care s-a desfăcut aparatul. Aici nu



se află nici un fel de potențiometre sau sârme de contact. Cele patru axe analoge sunt controlate prin senzori optici. Acest lucru înseamnă o evaluare foarte exactă a mișcărilor și o durată de viață foarte lungă.

Funcționalitate completă numai cu DirectX 5.0

Pentru a putea folosi optim joystick-ul, a fost atașat și un software pentru configurarea celor opt butoane standard. Astfel, se pot programa mișcări speciale pe fiecare buton al joystick-ului. Un alt aspect deosebit al aparatului îl reprezintă un așa numit cooli-hat. Cu acest buton se pot realiza încă alte patru acțiuni, fără a fi necesar ca în acest scop să se schimbe poziția mâinii.

Funcționalitatea optimă se obține numai dacă jocul respectiv folosește componentele *DirectInput* din DirectX 5.0. După cum a precizat Microsoft mai mult de 20 de producători principali de jocuri vor sprijini joystick-ul Force Feedback Pro, astfel încât de sărbători ne așteptăm la un număr destul de mare de titluri care vor suporta acest aparat.

Simulatorul pune la dispoziția gamer-ilor exclusiv numai aparate civile. Pe lângă modelele clasice, Boeing 737-400 și Cessna 182 Skylane, mai stau acum la dispoziție și elicoptere și modelul Lear Jet 45. Acestea sunt atât de real redate, începând de la instrumentele de bord până la diferitele proprietăți de zbor, astfel încât cei cărora le plac simulatoarele vor putea renunța cu ușurință la simulatoarele avioanelor de vânătoare care promit mult mai multă acțiune. În același timp s-a pus un accent deosebit și pe modul de joc, astfel încât plăcerea de a juca nu suferă de pe urma unei deserviri greoaie.

De asemenea, pentru ca jocul să nu devină plictisitor, Microsoft a mărit numărul aeroporturilor la 3000 iar numărul metropolelor internaționale la 45. Astfel, de exemplu, se poate zbura deasupra Atenei sau Münchenului, vizitând principalele puncte turistice din aceste orașe.



Totuși metropolele nu se vor putea vedea în cele mai mici detalii. Chiar dacă dispuneți de o placă grafică 3D nu puteți vizita decât locuri importante, ca de exemplu zgârie norii din orașele americane. Toate celelalte detalii sunt exprimate prin texturi care diferă în funcție de relief. Grafica este cu mult mai bună decât la versiunile precedente. Cine dispune și de o placă grafică 3D va avea ocazia să trăiască o adevărată aventură prin lumea norilor.

În plus, a fost extins și numărul scenariilor. Acum este posibil totul începând de la zboruri de antrenament până la pilotarea unui avion de pasageri. Noi sunt însă *„Aventurile"*. În cadrul acestora este vorba despre zboruri unde punctele de decolare și aterizare sunt prestabilite. Pilotul trebuie astfel să respecte indicațiile turnului de control și condițiile de siguranță ale zborului.

Jocul necesită însă și resurse importante. Așadar, cine dorește să folosească simulatorul în mod optim nu trebuie să facă economii în ceea ce privește hardware-ul. Resursele necesare menționate de Microsoft au fost probabil o glumă proastă din partea producătorului: 486DX/66, Windows 95 cu 8 MB RAM și placă grafică SVGA.

Așa cum am precizat mai sus ar trebui să folosiți o placă grafică rapidă, astfel încât imaginea să fie cât de cât fluidă. Deoarece simulatorul sprijină DirectX-ul este recomandată din toată inima o placă grafică 3D. Și în ceea ce privește harddisk-ul trebuie să aveți liberi cel puțin 100 de MB pentru instalarea standard și cel puțin 300 de MB pentru instalarea completă. Procesorul trebuie să fie minim un Pentium la 166 de MHz sprijinit în plus de 32 de MB de RAM. Cine dorește să joace la o rezoluție mai mare de 800 x 600 are nevoie neapărat de un Pentium II. Totuși în timpul testului ne-a stat la dispoziție versiunea beta care a rulat stabil. Versiunea finală va fi însă mult mai rapidă. Prețul simulatorului este de 120 de mărci germane iar joystick-ul costă în jur de 350 de mărci.

„Filghtsimulator 98" folosește pe deplin DirectX-ul 5.0, deci implicit capacitățile unui procesor MMX precum și cele ale unei plăci grafice 3D. De asemenea, jocul se poate rula și în rețea. Astfel, doi fanatici au posibilitatea să se întâlnească în lumea minunată a păsărilor cu motor.

Uli Ries



Mario meets Lara Croft

Consolele de jocuri sunt renumite pentru calitatea reprezentării grafice. Un scurt test realizat de către experții noștri în jocuri explică ce șanse au noile plăci grafice 3D în fața consolelor.

Super Mario, numele renumitelor jocuri pe consolă. Pe parcursul jocului apar pomi sau trenuri, toate reprezentate la fel de clar ca și în viața de zi cu zi. Astfel de modele apar și în jocurile pentru PC, totuși reprezentarea grafică nu este nici pe departe la fel de reușită ca în jocurile pe console.

Pe când pe cele mai noi modele de console, ca Nintendo 64, Sony Playstation sau Saturn de la Sega, acestea având un preț de aproximativ 300 de mărci germane, jocurile rulează fluid pe ecran, pe PC aceleași jocuri ar rula cu o latență enervantă. Timpurile de încărcare pe PC sunt în afară de aceasta mult prea lungi, utilizatorul având mult de suferit în urma acestui lucru.

Să intrăm puțin mai adânc în inima consolelor, să vedem ce se ascunde în spatele acestor mici mașinării de divertisment. De exemplu, Nintendo 64 este dotat cu un procesor RISC pe 64 de biți de la MIPS cu o frecvență de 93,75 MHz. De grafică se ocupă un coprocesor produs de Silicon Grphics. Sony playstation dispune de *„numai”* un procesor RISC pe 32 de biți, însă în combinație cu cinci coprocesoare se pot reprezenta pe secundă 500000 de poligoane texturate. Astfel sunt create suprafețe detaliate, inclusiv efecte, de exemplu reflexii de lumină. În Saturn de la Sega lucrează trei procesoare RISC pe 32 de biți și cinci coprocesoare.

Combinația cipurilor și specializarea acestora dau rezultate evident mult mai bune decât PC-urile obișnuite. Programatorii pentru consolele de jocuri descriu programele liber fără să-și facă griji în privința sunetului și a imaginii.

În plus, posibilitățile consolelor nu au fost însă în întregime acoperite. Acest lucru este demonstrat de ultimele apariții în domeniu. Deși, de exemplu, Playstation nu și-a schimbat de la lansarea consolei pe piață caracteristicile tehnice, programatorii scot din aparat animații tot mai spectaculoase. Inventatorul lui Super Mario, Shigeru Miyamoto, este de părere că posibilitățile lui Nintendo 64 nu sunt folosite la ora actuală decât la un procentaj de 60 la sută. Astfel, cu toate că hardware-ul va rămâne același, se vor înregistra creșteri ale performanței.

Totuși consolele nu se pot dota cu alte componente, pe când PC-urile pot fi dotate cu alte componente, iar producătorii de hardware se mișcă foarte rapid. La introducerea pe piață a noilor console acum mai bine de doi ani, avantajele acestora în fața consolelor erau evidente. Reprezentarea efectelor speciale, de exemplu fum, ceață, apă sau iluminarea diferitelor obiecte este și astăzi net superioară decât pe PC-urile obișnuite. Totuși avantajul tinde să dispară.

Compararea merelor cu a perelor

A compara PC-urile cu console este echivalent cu compararea merelor cu a perelor. Pe când PC-ul îndeplinește o serie întreagă de sarcini, o arhitehtură





multimedia completă costând între 3000 şi 4000 de mărci germane, o consolă se poate achiziţiona la un preţ redus de aproximativ 300 de mărci. Aceasta din urmă se poate conecta la orice tip de televizor şi rulează pe tot ecranul cu o rezoluţie de 640 x 480 de pixeli.

Deservirea consolelor se face deosebit de simplu, prin intermediul unui joypad extrem de simplu şi ergonomic. Nu există tastatură sau mouse care să mănânce zilele utilizatorului. În schimb, pentru PC-uri au fost dezvoltate jocuri de simulare complexe. Consolele se rezumă însă la titluri de acţiune. Simulatoare de maşini sau de zbor, jocuri de acţiune şi jump'n'runs sunt tipurile de joc cele mai întâlnite. Oricum, majoritatea cumpărătorilor sunt tineri.

Există şi jocuri care au fost dezvoltate atât pentru PC-uri cât şi pentru console. Adesea acestea sunt identice pe ambele platforme. Consolele dispun însă de avantajul că se pot manevra mult mai uşor. De exemplu, *Tomb Raider* a fost mult timp în topul preferinţelor, atât versiunea pentru PC cât şi versiunea pentru Playstation. Totuşi ambele sisteme au defecte comune: astfel sunt de exemplu greşelile de renderizare dintre scenarii.

Playstation are comparativ cu un Pentium dotat cu placă grafică 3D un avantaj în ceea ce priveşte fineţea şi viteza mişcărilor.

Totuşi dacă se rulează Tomb Raider pe un sistem Pentium la 166 sau mai mult, cu o placă grafică cu cip Voodoo 3Dfx (în cazul nostru Monster 3D de la Diamond), şi se instalează în acest un patch special pentru această placă grafică, atunci grafică va fi esenţial mai bine reprezentată. PC-ul a făcut un pas considerabil cu noua generaţie de plăci grafice 3D.

Consolă nu este egal cu consolă - între cele trei sisteme există difereneţe care se pot vedea cu ochiul liber. Playstation impresionează prin intro-urile foarte bine realizate. Nintendo reprezintă mişcările figurilor tridimensionale foarte detaliat şi aproape natural. Comparativ cu acestea Saturn este mult mai puţin dezvoltat. Foarte multe jocuri sunt afişate cu o grafică care lasă de dorit, fază pe care PC-ul a depăşit-o de mult.

Pe un Pentium II la 266 MHz şi placă grafică 3D jocurile rulează rapid şi fără latenţă. Călătoriile prin staţiile orbitale, catacombe sau păduri sunt reprezentate pe aceste supercalculatoare cu ajutorul unor soft-uri special optimizate rapid şi natural. Iar la sfârşitul acestui an se pare că vor apărea o mulţime de titluri care vor sprjini capacităţile noilor plăci grafice 3D. S-a ajuns chiar ca jocurile noi, ca de exemplu *Turok* sau *Terracide*, să fie reprezentate pe un astfel de calculator High-End mai bine decât pe console. Consolele au totuşi un avantaj în cazul jocurilor de curse.

Oricum, cei care nu sunt gameri vor aprecia negativ detaliile care apar în joc, acestea nefiind nici pe departe apropiate de realitate, reprezentarea acestora fiind pe deasupra simplă; nici urmă de detalii fotorealistice.

În ceea ce priveşte grafica, dacă producătorii de console nu vor arunca pe piaţă ceva nou, probabil că vor pierde teren în faţa PC-urilor dotate cu plăci grafice performante - ceea ce nu înseamnă neapărat că piaţa va fi influenţată. Preţul de achiziţionare al unei console este de aproximativ 300 de mărci, mai puţin decât ar costa o placă grafică 3D din ultima generaţie, iar un PC nu este chiar aşa de ieftin. Până atunci Super Mario îşi va face în continuare de cap atrăgând din ce în ce mai mulţi gameri.

Mr. President



Plăci grafice 3D - ce și cum să alegem?

Piața plăcilor grafice 3D este foarte dinamică. Utilizatorul de rând este adesea bulversat de mulțimea produselor care apar, adesea neștiind ce să cumpere. LEVEL vă oferă în acest sens un ajutor.

Acum mai bine de un an industria ne-a prezentat o noutate în domeniul plăcilor grafice. Piața s-a mișcat foarte rapid, în scurt timp apărând o mulțime de producători interesați de acest nou domeniu.

În același sens se orientează și Microsoft, care intenționează să introducă pe piață Direct3D. Acesta din urmă va ușura sarcina hardware-ului, lucru care va duce probabil la încurajarea producătorilor de jocuri. Totuși în această junglă de plăci grafice 3D și acceleratoare 3D ce trebuie și cum trebuie să alegem?

Un test efectuat la începutul lunii noiembrie a dezvăluit care sunt cele mai interesante produse. În cele ce urmează sunt descrise 14 plăci grafice, fiecare având menționate locurile ocupate în cadrul testului. Testele au fost efectuate pe un sistem dotat cu un procesor Pentium II la 266 de MHz, board Asus-KN-97 cu 64 MB de RAM și un harddisk IBM-DAQA-33240. Produsele au fost evaluate în funcție de valorile obținute la testele 2D, 3D și a valorilor obținute în cadrul jocului Quake, respectiv a numărului de frame pe secundă la rezoluții diferite. De asemenea, au fost luate în considerare și modul de livrare, respectiv manual, software adițional, drivere etc. și ergonomia.

Mr. President

Diamond Viper V330 Razantă

Producător: Diamond Multimedia

Cip grafic: Nvidia Riva 128

Memorie: 4MB SGRAM

Preț: 400 DM

+ perfomanțe foarte bune în jocurile 2D și 3D

- performanțe DOS slabe

Acest produs a impresionat prin



rezultatele foarte bune obținute în cadrul testului, raportul preț/performanță fiind cel mai bun.

Locul întâi a fost obținut de Diamond Viper V330. Acest produs a obținut și recomandarea din partea testerilor. Placa este dotată cu cipul grafic Nvidia Riva 128, memoria fiind de 4 MB SGRAM. În cadrul testului placa a obținut valori foarte bune la jocurile 2D și 3D. Punctul slab fiind însă jocurile DOS unde s-a clasat cu 82 de puncte în spatele plăcii Elsa. Acest lucru nu înseamnă de departe că este mai puțin performantă decât plăcile grafice obișnuite.

Elsa Victory Erazor Ergonomică

Producător: Elsa

Cip grafic: Nvidia Riva 128

Memorie: 4MB SGRAM

Preț: 380 DM

+ perfomanțe foarte bune în jocurile 2D și 3D

- performanțe DOS slabe

Și a doua placă Riva obține recomandarea testerilor pentru



performanțele realizate.

Locul secund a fost obținut de placa Elsa Victory Erazor. Aceasta este de asemenea dotată cu cipul grafic Nvidia Riva 128, cu 4 MB SGRAM. Placa a obținut rezultate foarte bune în cadrul testelor 2D și 3D, singurele probleme apărând în cadrul jocurilor DOS unde a obținut rezultate mai puțin bune. Din dotare fac parte o mulțime de posibilități de conectare la diferite aparate externe, ca de exemplu DVD și video. Astfel, acest produs a fost realizat nu numai pentru joc ci și pentru alte activități de divertisment.

ATI XPERT@WORK
Multitudine de variante

Producător: ATI

Cip grafic: ATI 3D Rage Pro

Memorie: 4MB SGRAM

Preţ: 450 DM

+ perfomanţe foarte bune în jocurile 3D şi DOS

- probleme cu WinQuake

ATI vine tare din urmă. Producătorul canadian a aruncat în luptă un cip foarte performant.

Cipul Rage Pro a conferit plăcii



o putere deosebită, însă din păcate acest lucru nu a fost suficient, deoarece placa a făcut probleme în cadrul jocului WinQuake. Puterea aboslută a dovedit-o în cadrul testului 3D şi 2D unde a realizat valori extraordinare. Sub DOS s-a dovedit a fi foarte rapidă obţinând 112 puncte, iar în cadrul testului WipeOut 191 de puncte.

Cum ne-am obişnuit deja cu produsele ATI, biblioteca de drivere este foarte mare nefiind uitat nici un fel de sistem de operare.

HERCULES STINGRAY 128 3D
Sub DOS cea mai rapidă

Producător: Hercules

Cip grafic: Alliance AT3D+3Dfx Voodoo Rush

Memorie: 6MB EDO

Preţ: 500 DM

+cea mai rapidă placă sub DOS

- performanţe slabe în 2D

Firma Hercules a adus în test o placă combinată cu cipuri separate



pentru o performanţă optimă 2D şi 3D.

Cipul acestui produs este Voodoo Rush, urmaşul cipului Voodoo. În benchul 3D placa a obţinut rezultate bune. Jocurile WinQuake şi Wipeout rulând foarte bine. În testul 2D rezultatele au fost ceva mai slabe. Sub Windows obţinând valori care au plasat placa pe penultimul loc iar sub DOS rezultatele au fost foarte bune, obţinând 129 de puncte. Sub DOS asemenea valori sunt atinse parţial doar de produsele Matrox.

HERCULES THRILLER 3D
Potenţială

Producător: Hercules

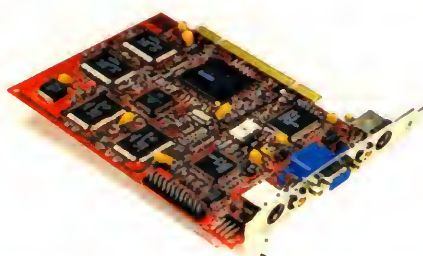
Cip grafic:Rendition Verite 2200

Memorie: 4MB SGRAM

Preţ:350 DM

+ perfomanţe foarte bune în jocurile 3D şi DOS

Această placă grafică este



dotată cu un nou model de cip: Rendition Verite 2200.

Această placă grafică va fi în viitor un potenţial candidat la locurile fruntaşe. Din păcate la ora când s-a desfăşurat testul placa prezenta încă ceva probleme. În bench-ul de jocuri, WipeOut de la Psygnosis nu putut fi pornit decât la o rezoluţie de 320 x 200 de pixeli. Astfel, măsurătorile nu au putut fi efectuate. Acelaşi lucru s-a întâmplat şi cu versiunea DOS a jocului Quake: 640 x 480 a fost tot ce s-a putut scoate.

Aspectul plăcii are posibilitatea de ataşare a unor ochelari 3D.

ELSA WINNER 2000/OFFICE

Producător: Elsa

Cip grafic: 3 Dlabs Permedia 2

Memorie: 4MB SGRAM

Preţ: 350 DM

+ memorii standard

- probleme cu VESA

SO-DIMM este noul cuvânt magic. Prin această nouă metodă este posibilă configurarea memoriei



grafice cu module de memorie standard.

Varianta cipului Permedia-2 aduce această placă grafică în categoria de performanţă medie. Sub DOS programele nu au vrut să pornească sub nici o formă, astfel încât aici s-a pierdut cea mai mare parte din puncte. În testul 3D placa s-a detaşat cu mult în spatele plăcilor rapide. În testele 2D valorile obţinute au fost cu 98 de puncte mai bune decât plăcile dotate cu cip Virge.

NUMBER NINE REVOLUTION 3D
Inegalabilă

Producător: Number Nine

Cip grafic: Ticket to Ride

Memorie: 4MB WRAM

Preţ: 500 DM

+ performanţă bună sub DOS

- preţ relativ ridicat

„Ticket to Ride" este noul cip grafic de la Number Nine. Valorile din cadrul testului variază de la



domeniu la domeniu.

Va mai trece ceva timp până când acest nou cip îşi va putea etala performaneţe maxime.

Benchmark-urile 3D au fost absolvite de placă fără greutăţi prea mari. În cadrul testului 2D de sub Windows cipul Ticket to Ride a dovedit performanţe foarte bune plasând placa printre primele locuri. Acelaşi lucru s-a întâmplat şi sub WinQuake. Şi sub DOS perfor-manţele s-au dovedit a fi destul de bune, valorile rezultate plasându-se printre locurile fruntaşe. Quake a ru-lat extraordinar de bine: 11 frame pe secundă la o rezoluţie de 1024 x 768.

MATROX MYSTIQUE 220
E loc şi pentru mai bine

Producător: Matrox

Cip grafic: MGA-1164SG

Memorie: 4MB SGRAM

Preţ: 340 DM

+ performantă sub DOS

- satisfăcătoare în 3D

Matrox a optimizat această placă pentru viteză, neglijând celelalte aspecte. Mystique stăpâneşte multe aspecte 3D



numai parţial.

Punctele tari şi slabe ale plăcii Mys-tique, care este dotată cu cipul MGA caracteristic tuturor modelelor de la această firmă, se împart proporţional.

În bench-ul DOS placa s-a aflat doar la un punct în spatele campionului în acest domeniu Hercules Stingray, conferind astfel jocurilor DOS o viteză foarte mare. În domeniul de sinteză al benchmark-ului 3D placa s-a clasat în categoria de mijloc inferioară. La jocurile 3D a recuperat însă lipsurile clasându-se a doua. Jocurile WinQuake şi WipeOut au rulat foarte bine, clasându-se aici a doua. În total cipul MGA sprijină cel mai puţin aspectele 3D.

HERCULES DYNAMITE 3D GL
Scumpă

Producător: Hercules

Cip grafic: 3 Dlabs Permedia 2

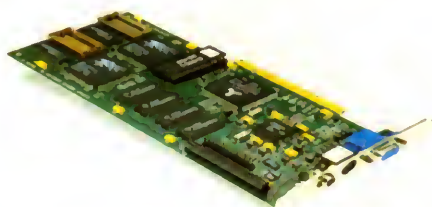
Memorie: 4MB SGRAM

Preţ:650 DM

+ memorii standard

- preţ foarte mare

Cea mai scumpă placă grafică a fost oferită de Hercules. Din păcate preţul de



650 de mărci de germane nu corespunde cu performanţele oferite.

Modelul este propulsat de cipul Permedia 2 de la firma 3Dlabs. Modelul dispune de 4 MB SGRAM, putând fi extinsă la 8MB. În test unele moduri grafice au funcţionat foarte prost. Astfel, versiunea DOS a jocului Quake nu a rulat cu o rezoluţie mai mare de 640 x 480 de pixeli. WipeOut nu a putut fi rulat la nici una din rezoluţiile necesare desfăşurării testului, astfel încât măsurătorile nu au putut fi efectuate, lucru care a însemnat o pierdere importantă de puncte. Şi preţul este piperat, raportul preţ performanţă fiind astfel foarte prost.

ATI 3D PRO TURBO PC2TV
Cu mai multe feţeATI 3D

Producător: ATI

Cip grafic: ATI 3D rage 2+DVD

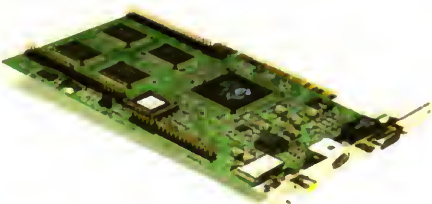
Memorie: 4MB SGRAM

Preţ: 350 DM

+ opţional DVD

- preţ ridicat

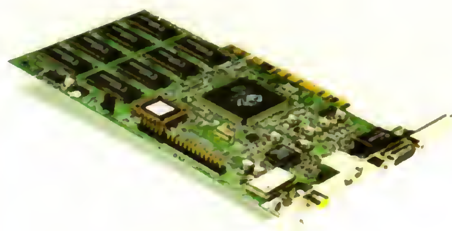
Placa ATI oferă posibilitatea ataşării unui DVD sau video, însă performanţa 3D este medie.



Diferenţa între Pro Turbo şi modelul Xpression constă în RAM-DAC-ul folosit, afectând astfel refresh-ul maxim al imaginii. Cu cele 99 de puncte obţinute în cadrul testului 2D, ATI se încadrează în categoria mijlocie, pe când în cadrul testului DOS placa intră în categoria superioară cu 111 puncte. Acest lucru nu este însă valabil şi în benchmark-ul 3D: Pro Turbo se clasează aici la nivelul cipurilor Virge. Pro Turbo este cu un pic mai rapidă decât Xpression, însă obţine datorită preţului mare o valoare mult mai mică. Testul WinQuake nu a putut fi rulat sub nici o formă

ATI XPRESSION PC2TV

Producător: ATI
Cip grafic: ATI 3D Rage2+DVD
Memorie: 4MB SGRAM
Preț: 180 DM
+ opțional DVD
- performanțe scăzute în 3D



Mult mai ieftină și numai cu un pic mai lentă decât modelul Pro Turbo.

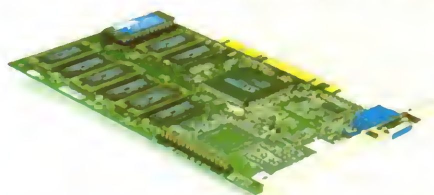
Diferența dintre Pro Turbo și Xpression este de 170 de mărci - mult prea mult deoarece Xpression este cu un pic mai lentă.

DIAMOND STEALTH 3D 2000 PRO

Producător: Diamond Stealth 3D 2000 Pro
Cip grafic: S3 Virge DX
Memorie: 4MB EDO
Preț: 240 DM
+ performanțe sub DOS
- probleme în 3D

Sora mai mică a lui Diamond Viper lucrează cu cipul S3 Virge DX.

Acum un an primele plăci cu cip



S3 Virge au ocupat un loc de frunte. Acum însă acestea s-au clasat printre utlimele. Sub DOS și în benchmark-ul 2D placa grafică a obținut valori extraordinare. Cu 104 puncte aceasta se plasează în grupa plăcilor grafice rapide.

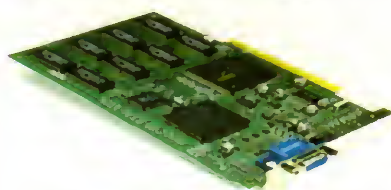
Însă din păcate, în bench-ul de sinteză 3D valorile obținute au fost foarte mici. În cadrul testului de jocuri a recuperat ceva teren ajungând în cele din urmă în prima parte a grupei de jos.

De remarcat este însă și faptul că toate jocurile au rulat fără probleme, ceea ce înseamnă că driverele au fost foarte bine realizate.

MIRO MIROCRYSTAL VRX

Producător: Miro
Cip grafic: rendition Verite 1000L
Memorie: 4MB DRAM
Preț: 300 DM
+ performanță bună sub DOS
- probleme în 3D

Diferențele nu ar putea fi mai mari: Miro folosește predecesorul cipului de renderizare Hercules Thriller 3D.



Cipul de renderizare Verite 1000L oferă mult mai puține performanțe. Acesta se clasează în clasa de viteză a plăcilor S3 Virge.

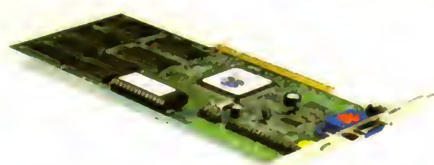
În cadrul tuturor testelor placa a obținut valori foarte mici. Sub DOS și în testul 2D valorile obținute au fost acceptabile. WinQuake nu a putut fi însă rulat decât la o rezoluție de 320 x 200 de puncte. Poate că dacă placa ar fi fost dotată cu niște drivere ceva mai bune, rezultatul testelor ar fi fost ceva mai bun.

În urma testului WipeOut s-au obținut 44 de puncte, în comparație cu Elsa Victory Erazor care a obținut la această disciplină 212 puncte.

GENOA PHANTOM 3D/DX

Producător: Genoa
Cip grafic: S3 Virge DX
Memorie: 4MB EDO
Preț: 180 DM
+ preț destul de bun
- probleme în 3D

Genoa are ca bază cipul S3 Virge. Cipul Virge s-a prezentat exact așa cum



ne-am așteptat: valori mari în cadrul testului 2D și valori mici în cadrul testului 3D. În domeniul 2D placa se situează cu 96 de puncte pe locul trei, dar oricum la 30 de puncte distanță de câștigătorul acestui domeniu. 82 de puncte obținute în cadrul testului DOS este de asemenea o valoare acceptabilă. Performanțele obținute în cadrul bench-ului de sinteză 3D nu sunt proaste, însă nu sunt nici de actualitate. Sub Win Quake s-au obținut rezultate bune, însă sub WipeOut valorile sunt foarte proaste.

DIAMOND MONSTER 3D VIDEOLOGIC APOCALYPSE 3D

Producător: Diamond/Videologic
Cip grafic: 3 Dfx Voodoo/NEC
Memorie: 4MB EDO/SGRAM
Preț: 370/390 DM
+ performanțe în 3D

Aceste tipuri de plăci grafice 3D se folosesc împreună cu plăcile obișnuite, acestea din urmă folosind la rularea aplicațiilor 2D, ca de exemplu DOS și Windows.

Diamond Monster folosește cipul Voodoo, acesta dovedind valori extraordinare în cadrul aplicațiilor 3D, atingând chiar performanțe obținute de noul Riva 128.

Modelul de la NEC este dotat cu cipul PowerVR. Performanțele grafice sunt apropiate de cele ale plăcii Diamond.

Răspunsuri, răspunsuri, răspunsuri...

În primul rând am dori să mulţumim tuturor celor care ne-au răspuns la chestionare. Băieţi şi fete ne-aţi fost de mare ajutor! Acum avem o impresie asupra celor ce vă plac şi asupra a ceea ce vă aşteptaţi voi să intre în revistă. De acum înainte vom încerca să dăm curs tuturor dorinţelor voastre. Celor care nu le-au plăcut cele patru pagini pe care le-am scos până acum sperăm să le dăm în continuare ceva mai mult decât numai nişte jocuri. Oricum, ceva care să le placă. Au mai fost câţiva care au dorit să introducem pe CD şi o serie de jocuri complete, chiar dacă acestea sunt mai vechi. Sigur că ne dorim şi noi aşa ceva, însă deocamdată situaţia nu ne permite. Pentru a obţine de la o firmă dreptul de a pune pe CD un joc complet este nevoie de foarte mulţi bani. Bani de care noi deocamdată nu dispunem. Şi acum, haideţi să vedem cum le putem răspunde celor care ne-au scris.

Cristi Orcu', Bucureşti
Dragă Orcule, îţi mulţumim în primul rând pentru frumoasa scrisoare pe care ne-ai trimis-o şi pentru cele 50 de adrese Internet ale firmelor de jocuri. În ceea ce priveşte părerea ta despre procesoare şi calculatoare sunt perfect de acord cu tine. Într-o bună zi probabil că vom sta un pic mai amănunţit de vorbă şi vom împărţi probabil şi ceva păreri în ceea ce priveşte jocurile. Thanks pall!

Palade Mihai, Bucureşti
Bine omule, spui că primul număr de LEVEL merge dar că nu ştii dacă ai cumpăra în continuare LEVEL în forma actuală şi la acelaşi preţ, dar că formula de patru pagini cu CD este optimă. Cum să înţeleg asta frate. E un pic cam ciudat după părerea mea. Oricum aşteptăm în continuare un răspuns din partea ta în ceea ce priveşte revista în formula actuală. Servus!

Vintilă Adrian, Craiova
Hi! Uite că mai există şi cineva care ne laudă. În ceea ce priveşte abonamentul mai trebuie să mai aştepţi puţin până la numărul viitor. Deocamdată nu am definitivat condiţiile în care putem realiza un sistem optim de abonamente, totuşi sper că nu ai nimic împotrivă că am dezvoltat revista. Bye!

Matreşu Valentin, Bucureşti
Măi Valentine, se pare că eşti tare supărat pe noi. Păi, omule eram la început de drum. Acum uite că începem şi noi să facem un pas înainte. De abia aştept să ne scrii şi să ne spui ce părere ai despre revista asta. Sigur că nu poate fi perfectă, însă în viitor se va apropia de perfecţiune şi sunt sigur că poate o să devii un fan al revistei noastre.

Unui şcoler
Nu ştiu de la cine am primit o scrisoare foarte drăguţă. Din păcate am pierdut scrisorea aceasta. Îmi cer scuze, pentru că e vina mea. Mi-am adus însă aminte ce scria acest mic admirator al nostru şi m-am hotărât să-i răspund. Pentru că nu-ţi ştiu numele am să te numesc Mario. Ei, Mario ai vrut să ne cunoşti pe toţi cei care suntem în redacţie şi ai fi vrut să ştii mai multe despre noi şi despre ceea ce facem noi. Ei bine, află că am hotărât ca într-unul din numerele viitoare să facem o adunare generală şi să ne prezentăm cu toţi. În plus aş vrea să te rog să ne scrii încă o dată astfel încât în unul din numerele viitoare să pot să-ţi prezint şi numele. Ciao!

Poate că am ajuns şi noi undeva prin minţile voastre. Nu în ultimul rând aş vrea să-mi cer scuze pentru întârzierile apărute la numărul doi. Nu avem ce face. Vama română şi cei din Cehia, cu care colaborăm, sunt un pic mai mult decât nesimţiţi. Nu poţi să le ceri mai mult decât pot, nu-i aşa? Nu vă doresc niciodată să ajungeţi prin locurile pe unde am ajuns noi când am dorit să facem vama LEVEL-ului numărul 2. Să lăsăm la o parte toate relele de pe lumea asta şi vă salut şi că aştept în continuare la Poşta Redacţiei. Hi!

Florian Răileanu

General manager:
Dan Bădescu
Redactor şef:
Florian Răileanu (*Mr. President*)
Redactori:
Răzvan Pătraşcu, (*Indianu'*)
Răzvan Anghelidi, (*Grecu' mare*)
Daniel Dănilă (*Mulder*)
Grafica şi DTP:
Sorin Gruia
Realizare CD:
Viorel Niculescu (grafica)
Ovidiu Anghelidi (programare)
Marketing şi publicitate:
Krisztina Brassai
Zsolt Bodola
Contabilitate:
Maria Parge, Bogdan Manea
Distribuţie:
Ioana Bădescu
Bogdan Bart
Adresa redacţiei:
B-dul Victoriei Nr. 12
Et. 1 - 2200 Braşov
Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 13, C.P. 4, 2200 Braşov
Telefon: 068 - 150886
Fax: 068 - 153108
Pregătire filme:
Magazin Holding Kft.
Budapesta, Ungaria
Montaj şi tipar:
Veszprémi Nyomda RT, Ungaria



Întrebati de Florian (Mr. President) sau de Răzvan (indianu)!




International Game Magazine
LEVEL